New Generation

ATARI

magazin

3 '2001 1.Jahrgang

Informationen für Atari Computer

Polengames Vorstellungen:

Streets
Kult
Hawk Moon
Loriens Tomb

Games Guide:

Tip Index letzter Teil!

Heiße Gametips



Aktuell:

PD-Mag 3-2001

Disk Line 61

Atari Game Hits CD

Hallo liebe Leser!
Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zu einer neuen Ausgabe des New Generation ATARI Magazins begrüßen!

Es hat sich in der letzten Zeit wieder so einiges hier bei mir getan, es gab wieder erfreulich viel Mitarbeit von Eurer Seite und mein neuer PC hat sich inzwischen auch gut hier „eingelebt", denn viele Beiträge kamen gleich als PC-Disk hier bei mir an, was die langwierige Tipparbeit erheblich erleichtert hat.

Was das angeht also eine recht erfreuliche Entwicklung. Weniger erfreulich ist allerdings die Zahlungsmoral einiger Abonnenten die trotz zweimaliger Mahnung bis jetzt Ihren Abobeitrag noch nicht überwiesen haben. Die Sache ist doch die, das ich bei der knappen Kalkulation die ich beim NGAM angelegt habe auf jeden Beitrag angewiesen bin.

Darum möchte ich hier noch einmal darum bitten, diese Beiträge jetzt zu Überweisen, sonst muss ich den Gerichtsvollzieher losjagen und im Jahr 2002 das Abo per Nachnahme abschicken, was für alle keine gute Sache wäre, da die Nachnahmegebüren immerhin ca. 14.-DM betragen die man sich doch besser sparen kann, schließlich hat außer der Post keiner was davon!

Soviel also zum ernsten Teil, jetzt wünsche ich Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe und hoffe, das wir auch weiterhin alles gut am laufen halten werden!

Euer Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Tips und Tricks



Aufruf an alle Spielefreaks!

Sicher wisst Ihr alle, das es gar nicht so leicht ist an vernünftige Spieletips heranzukommen, die noch nicht jeder kennt. Ich verbringe jede Ausgabe einige Stunden damit passendes Material zusammenzustellen , daher wäre mir jede Hilfe mehr als nur willkommen. Wenn Ihr also noch Tipps oder Lösungswege habt die noch recht neu sind, dann schickt sie bitte ans NGAM!

Sascha Röber

Kazoo:
Wenn Ihr kurz davor steht zu sterben, drückt die SPACE-Taste um das Spiel zu stoppen. Die Monster werden in der Pause durch Dich hindurchlaufen und danach kannst Du mit erneutem drücken der SPACE-Taste das Spiel wieder starten.

Dimension X (Originaldisk)
Drückt beim Laden Control+F um eine Fort Appocalypse Demo zu laden, Control+S um die Slime-Demoversion zu laden.

Crystal Castles
In jedem Level (nicht in jedem Labyrinth!) befindet sich ein Fenster, durch das man 2 Level überspringen kann. Im ersten Level befindet es sich auf der Linken Seite! Drückt davor Feuer und Ihr hüpft 2 Level weiter!

Pharaos Curse:
Passwort: Synistops

Castle Wolfenstein:
Wenn Ihr sterbt oder gefangen werdet und die Todesmeldung erscheint schnell RESET drücken. Das Spiel startet dann wie nommal, jedoch habt Ihr nun die Ausrüstung vom vorherigern Spiel!

Tips und Tricks

Caverns of Mars:
Um Level zu überspringen müsst Ihr die CTRL, SHIFT und TAB-Tasten zusammen drücken.

Night Mission:
Gebt das Wort FIX ein um das Options-Menü aufzurufen.

Transylvania:
Die einzige Möglichkeit den Werwolf zu killen ist ihn mit einer Silberkugel zu erschießen!

Decision in the Desert Codes:

1: GYMNASE	2: ALEXANDER	3:BREVITY	4: AFRICA	5:MERCURY
6: SUBSTANCE	7: EXPORTER	8: VENICE	9: HERCULES	10:ACROBAT
11: SUPPLY	12:MARIE	13: LUSTRE	14: SPLICE	15: STYLE
16: PEDESTAL				

Cristal Raiders:
Haltet die Feuertaste gedrückt und drückt dazu noch Start, dann werdet Ihr unverwundbar!

Dawn Raider:
Legt etwas schweres auf die Space-Taste um das Spiel zu verlangsamen. Jetzt ist es viel leichter zu spielen!

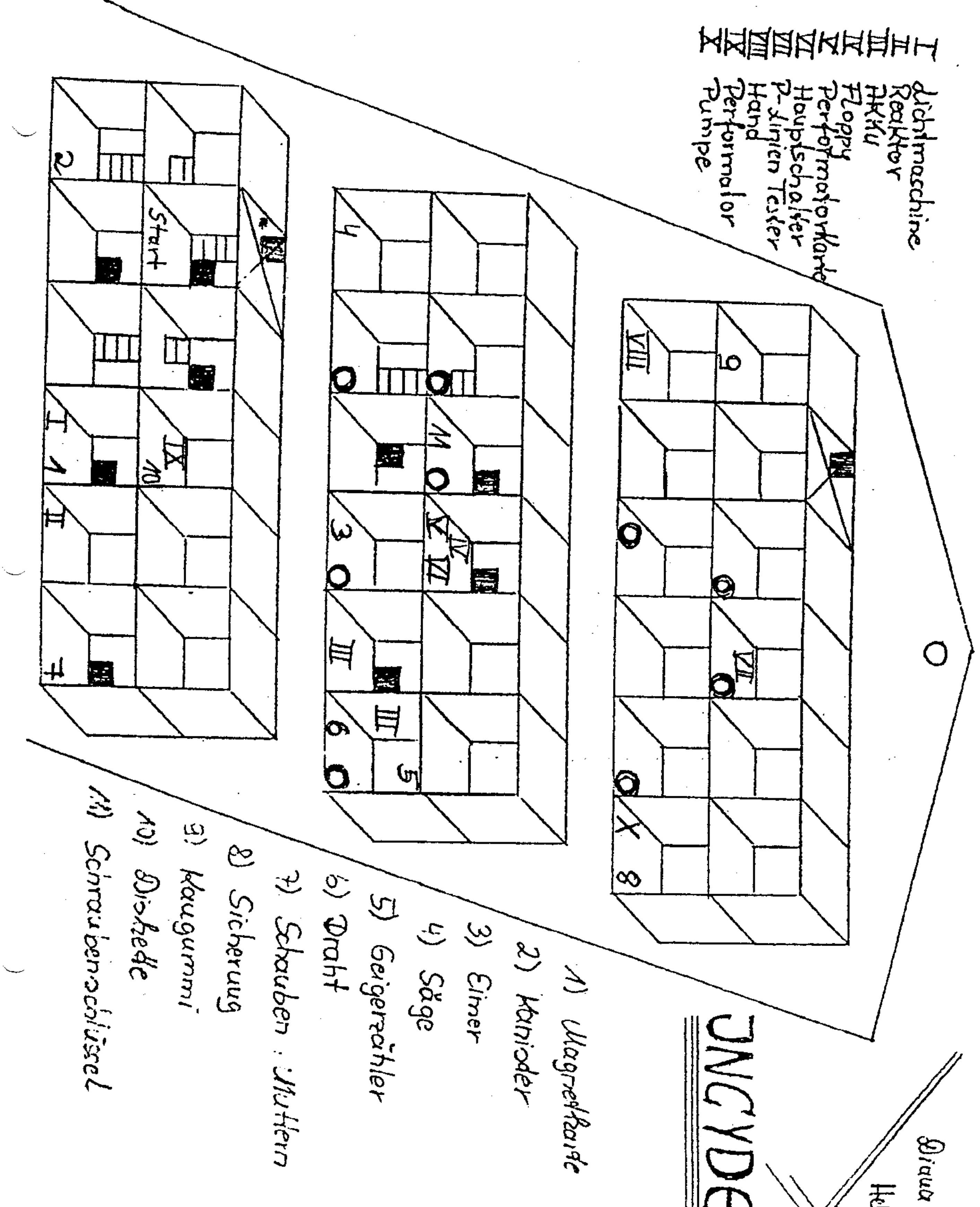
Gunfighter:
Wenn Du in der Nähe des Gefängnisse stehen bleibst kommen alle bösen Jungs zu Dir!



Laser Hawk:
Drückt B im Titelscreen um unendliche Leben zu erhalten

Missile Command:
Drückt Control und C zusammen und ihr startet in Level 5.
Drückt Control und Z einige male zusammen und Ihr werdet hin und wieder eine Überraschung erleben.

Montesumas Revenge:
Beim Start zum Seil gehen, die SELECT – Taste drücken und bei gedrückter SELECT-Taste den Joystick nach unten drücken. So kommt Ihr in eine neue Höhle.



5 Tage war ich auf einem U-Boot, dann bin ich geflogen.
Der Commander konnte absolut nicht verstehen,
daß bei offenem Fenster zu schlafen sehr gesund ist !!!

Tip-Index Teil 9 - 2000/2001

Mit dieser Ausgabe endet erst einmal der Tip-Index mit den Tips der Ausgaben 1-3/2000 und den ersten beiden Ausgaben des Jahrgangs 2001!

Heft Nr. 1/2000

Freezerpokes: Keine
Levelcodes: The Brundles, Puzzles
Tips und Cheats: Bruce Lee

Heft Nr.2/2000

Freezerpokes: Keine
Levelcodes: Kregy Zaklady
Tips und Cheats: Crystal Raider, Draconus, Koronis Rift, Laserhawk, Las Vegas Casino, Kikstart
Lösungen: Opera House

Heft Nr. 3/2000

Freezerpokes: Keine
Levelcodes: Cultivation, Captain Gather, Kennedy Aproach,
Tips und Cheats: Lode Runner, Montesumas Revenge, Nuclear Nick,
Lösungen: Das Geheimnis der Osterinseln

Heft Nr. 1/2001

Freezerpokes: Keine
Levelcodes: Hacker, Thinker, Captain Gather, Pyramidos, Master Head
Tips und Cheats: Zardor II, Compy Shop Magazin Spiele, Aztec, Operation Blood, Spider, Digi Duck, Numtris
Karten: Syn Boga Wiatru

Heft Nr. 2/2001

Freezerpokes: Keine
Tips und Cheats: Rescue on Fractalus, Karate Master, International Karate, Cristal Raider, Bruce Lee
Lösungen: The Guild of Thieves

Soweit also zum Tip-Index! Diese Serie wird jetzt erst einmal Pause machen, aber mir wird schon etwas einfallen um diese Seite sinnvoll zu nutzen!

Euer Sascha Röber

News

Hallo Freunde!

Wieder einmal ist es Zeit für die neuesten News aus dem Atari-Land! Wie eigentlich immer hat auch in diesem Jahr der Sommer wieder seine Spuren hinterlassen und uns ein gewaltiges Sommerloch beschert. Immerhin gibt es ein paar News, was in diesen Zeiten schon etwas Wert ist!

Neue Audio-CD von Andreas Magenheimer:

Andreas Magenheimer ist schon wieder fleißig. Nach den 20 Audio-CDs mit den besten Songs aus Spielen und Demos geht es nun weiter mit erst einmal einer CD , die mit den besten Samples gefüllt werden soll. Diese CD wird dann spätestens zur JHV erhältlich sein und wahrscheinlich wieder 5.-DM kosten.

Atari THE VERY BEST OF GAME-SOUNDS CD!

Auch Euer PD-World Versand kann eine Audio-CD zusammenstellen, das beweist dieses erste Werk aus meiner eigenen CD-Schmiede! Zu diesem Zeitpunkt ist sie allerdings noch nicht ganz fertig, doch ist kann jetzt schon verraten das sich über 20 der wirklich besten Gamesounds auf Ihr befinden werden. Neben Draconus, Zybex, Vicky und Warhawk habe ich noch einige andere Titel herausgesucht die man wirklich öfters mal hören möchte. Natürlich kann man nicht alle Atari-Hits auf eine CD packen, doch das wichtigste müsste mit drauf sein. Mehr darüber werdet Ihr in der nächsten Ausgabe erfahren, dann kann man die CD auch bestellen. Der Preis wird bei 5.-DM liegen.

Wenn diese CD halbwegs bei Euch ankommt werde ich auch noch eine CD mit den besten Demo-Songs in Angriff nehmen, aber das hängt schon ein wenig vom Erfolg der ersten CD ab!

Hint Hunt Book Band 3 ausverkauft!

Schon 3 Tage nachdem die erste Auflage von 30 Exemplaren fertig war, war sie auch schon ausverkauft! Daraufhin habe ich noch einmal 40 weitere Bände gedruckt und jetzt, knapp einen Monat später ist auch davon der letzte Band verschickt worden. Es wird aber wahrscheinlich keine dritte Auflage mehr geben, da es auch keine weiteren Anfragen mehr gibt und ich es mir nicht leisten kann 30 oder 40 Hefte nur für mein Lager zu drucken. Sollten allerdings noch wieder mindestens 20 Anfragen (Bestellungen) innerhalb der nächsten 4 Wochen zusammenkommen werde ich noch eine kleine Auflage nachdrucken lassen!

Multi-System Anime-CD-ROM

Ein erstes Projekt das nicht direkt auf den Atari zugeschnitten ist wurde gerade von mir fertiggestellt. Die „Anime FAN-tastic" CD beinhaltet neben mehreren hundert Bildern im Manga-Stil in den Formaten GIF, JPEG und IFF auch zahlreiche Videoclips in den Formaten Quicktime, AVI und MPEG. Das Material wurde in mühsamer Kleinarbeit aus dem Internet und vielen privaten Sammlungen von mir zusammengesucht und in Schubladen einsortiert. So findet der Animefan sofort alles über seine Lieblingsserien wie Neon Genesis Evangelion, El Hazzard, Sailor Moon, Magic Knight Rayearth , Visions of

News

Escaflown, Patlabor, Macross und vieles mehr.
Da ich nur Dateien der gängigsten Formate herausgesucht habe wird diese CD sowohl auf Amigas mit CD-ROM wie auch auf Ataris, Macs und PCs nutzbar sein. Einzig die Videos werden den Computern ohne dickes RAM-Polster etwas schwer im Magen liegen. Die CD kann zum Preis von 15.-DM hier beim NGAM bestellt werden. Ich bin sicher das Animefans hier voll auf ihre Kosten kommen, genauere Infos hierüber findet Ihr in der Rubrik „Aktuelle Produkte!

SYZYGY wird PD

Da das ehemals von PPP kommerziell vertriebene Diskmagazin SYZYGY im Punkto Verkaufszahlen wirklich bedeutungslos geworden ist habe ich beschlossen dieses Magazin als PD-Software freizugeben. Bedingung ist jedoch, das Magazin komplett ohne Veränderungen weiterzugeben. Außerdem ist es verboten das Magazin teurer als für 2.-DM weiterzuverkaufen, da man an PD-Software keinen Gewinn erwirtschaften darf!

PC's mit ATARI-Emulator

Vor einigen Tagen erhielt ich einen interessanten Anruf von Herrn Paul Ingerl. Dieser ist ein langjähriger Leser des PD-Mags und auch schon einige Zeit beim Atari-Magazin mit dabei. Herr Ingerl kündigte mir an, das er , sobald die Verhandlungen über den Ankauf von Betriebssystemen (bei denen er vom ABBUC unterstützt wird!) abgeschlossen seien mit dem Bau von PC's beginnen möchte, die dann sowohl ABBUC-Mitgliedern wie auch den Lesern des NGAM zum SELBSTKOSTENPREIS angeboten werden sollen!

Herr Ingerl nannte mir als Standartkonfiguration folgende Daten:

AMD-Atlohn Prozesssor 1,2 GHZ
40 Fach CD-Rom
256 MB RAM Speicher
40 GB Festplatte
Standart-Grafik und Soundkarte

Dazu gibt es noch eine CD-ROM mit Emulatorprogrammen und zahlreichen Programmfiles!

Wer andere Konfigurationen haben möchte kann diese nach seinen Wünschen bekommen, jedoch ist klar das DVD-Laufwerke und andere Extras auch den Grundpreis der bei etwa 1650 – 1700 DM liegen wird (inclusive Betriebssystem!) nach oben treiben werden.

Die ersten Geräte werden etwa ab Anfang März 2002 fertig sein. Herr Ingerl versprach mir einen ausführlichen Bericht für das NGAM sobald es soweit ist. Wer schon länger mit dem Gedanken gespielt hat sich doch auch noch einen PC zuzulegen ohne dem ATARI ganz Good bye zu sagen kommt bei diesem Angebot wirklich gut weg, zumal der Hersteller auch einen kompletten Wartungsservice inclusive Reparaturen und Aufrüstungen anbietet!

Damit sind die News am Ende angelangt, bis zum nächsten mal, Euer Sascha Röber!

Kommunikationsecke

Hallo Leute!
Endlich ist es wieder so weit , ich kann Euch alle recht herzlich zu einer neuen Kommunikationsecke hier im New Generation Atari Magazin begrüßen. In der letzten Ausgabe hatten wir ja einen nicht gerade besonders positiven Leserbrief von der RAF bekommen und wie es scheint haben auch andere Leser zu diesem Brief eine eindeutige Meinung, denn von den neu eingetroffenen Briefen bezieht sich eine ganze Menge auf halt diesen RAF-Brief! Fangen wir also ganz einfach mal an!
Der erste Brief dieser Ausgabe stammt von Enno Gehrke!

Hallo Sascha und Moin auch an alle Leser,

Wie ich schon mal versprochen habe schicke ich Dir diesmal wieder einen Leserbrief und diesmal weiß ich sogar worüber ich wirklich schreiben möchte, und das ist dieser wirklich schrille Brief der im letzten Heft von der RAF veröffentlicht wurde. Also wirklich Jungs, habt Ihr Euch schon mal Gedanken darüber gemacht wie viel Arbeit in so einem Magazin steckt? Habt Ihr vielleicht auch mal daran gedacht das Beiträge schon eine gewisse Zeit vorher fertig sein müssen damit Sascha sie auch richtig im Heft platzieren kann, habt Ihr überhaupt schon mal daran gedacht das Sascha als Schausteller eigentlich gar keine Zeit hätte so ein Magazin zu schreiben, wenn er nicht immer Nachtschichten einlegen würde um uns Atarianern ein ordentliches Magazin zu bescheren , das es schlicht und einfach nicht mehr geben würde wenn er die Sache nicht übernommen hätte, oder könnt Ihr vielleicht gar nicht denken? Ich bin der Meinung das sich das alte ATARI-Magazin seit es von Sascha ins NGAM umgewandelt wurde schwer verbessert hat, die Berichte sind ausführlicher, es ist alles viel direkter geworden und es sind glatte 10 Seite mehr geworden! Auch das Layout gefällt mir inzwischen sehr gut und daran ist Sascha ja immer noch am werkeln. Das so etwas nicht von heute auf morgen komplett fertig wird dürfte wohl klar sein. Zu sagen das die 10 DM für dieses Heft zu viel sein finde ich echt mies, besonders weil Sascha ja die Abopreise trotz mehr Seiten und 1 Ausgabe mehr pro Abojahr im vergleich zum alten PPP-Preis gesenkt hat! Was wollt Ihr denn noch, etwa alles umsonst? Ach ja, steht ja in Eurem Brief, Ihr wollt es ja umsonst als „Entlohnung für einen eingesendeten Beitrag von Euch“, also ein Heft für ´nen Leserbrief oder was? Seht erst einmal zu das Ihr etwas gleichwertiges auf die Beine stellt bevor Ihr andere Leute derart mit Kritik zuschüttet, von Eurer RAF hat man nämlich schon lange keine brauchbaren Ergebnisse mehr gesehen. Ich für meinen Teil werde Sascha auch weiterhin unterstützen und versuchen etwas für eine funktionierende Atari-Szene zu tun, ohne das ich dafür etwas verlange! In diesem Sinne liegen diesem Brief einige Tipps und Tricks bei, die Sascha hoffentlich gebrauchen kann. Wenn Ihr wirklich noch etwas für den Atari tun wollt, dann helft Sascha oder auch dem ABBUC und spart Euch solche Briefe!

Enno Gehrke

Tja Enno, da hast Du dich aber nicht zurückgehalten und ordentlich Zunder gegeben. Wie ich zu diesem Brief stehe habt Ihr ja alle in der letzten Ausgabe gelesen, daher brauche ich da nicht mehr all zu viele Worte drüber verlieren. Ich wunderte mich nur, das mein an die Adresse der RAF geschickter Antwortbrief wieder zurückgekommen ist, habt Ihr die Adresse falsch geschrieben! Ich bedanke mich auf jeden Fall für die tollen Tipps die gleich mit ins Heft eingebaut werden konnten, weil dieser Brief so schön früh hier bei mir ankam. (Soviel zum Thema Aktualität!)

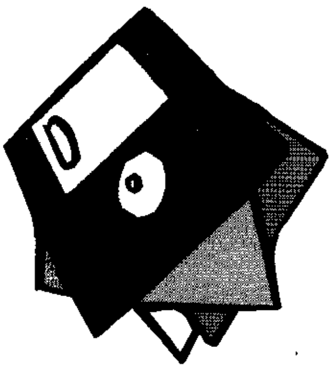
OK, weiter im Text, der nächste Brief stammt von Andreas Magenheimer, der diesmal einen neuen Rekord in punkto Mitarbeit am NGAM aufgestellt hat (Weiter so Andreas!)

Kommunikationsecke

So, hier mein erster Beitrag für die NGAM Kommunikationsecke. Dabei habe ich zwei Themen ins Auge gefasst – aber vielleicht fällt mir während des Tippens ja noch mehr ein.

1) Der RAF-Letter: Das Teil erschien in der letzten Ausgabe und war doch etwas frech und vorlaut gewesen. So schlecht , wie die das NGAM machen (oder finden) ist es nämlich gar nicht. Klar, es ist keine Computer Kontakt, auch kein (altes) Atari Magazin (Jahrgang 1987 bis 1989) – aber dafür sind ja schon lange nicht mehr genug interessierte Atarianer vorhanden. Und ein Magazin in Farbe und professionell gebunden zu fordern, wenn das finanziell nicht machbar ist (und eigentlich jeder das weiß) ist schon frech oder verdammt naiv. Sollen sie das doch mal selber versuchen. Stichpunkt Aktualität, das NGAM erscheint alle drei Monate und kann deshalb nicht immer topaktuell sein. Oft hängt das auch nicht an Sascha oder dem Erscheinungstermin des Mags, sondern an den verspäteten Einsendungen der Leser. Und was die Messe-Infos und Berichte angeht, bisher wurde doch fast über jede Messe berichtet. Im Voraus lassen sich halt kaum Infos verbreiten , denn man weiß ja nicht, wer auf der Messe alles erscheinen wird oder was dort zu sehen / zu kaufen sein wird. Man kann ja schließlich nicht hellsehen. Das kann der ABBUC und die RAF auch nicht... NAJA, ich könnte noch Dutzende Sachen sagen – aber zumindest die RAF liest das ja nicht mehr, da sie ja allesamt Ihr Abo gekündigt haben. Also lassen wir das. Ich bin jedenfalls weitgehend mit dem NGAM zufrieden und über kleine Schönheitsfehler kann ich hinwegsehen. Sind wir doch besser froh, dass es neben dem ABBUC noch ein weiteres ATARI-XL Paper-Mag gibt...

2) Die Diskline: Die Diskline war auch ein Kritikpunkt des RAF-Letters und hier bin ich zumindest teilweise Ihrer Meinung, auch wenn ich das nicht sooo negativ darstellen möchte. Meinereiner hatte zwischenzeitlich für 2-3 Jahre die Diskline gekündigt, weil sie zu uninteressant geworden war. Und nachdem nun die Diskline bei Sascha gelandet ist, dachte ich daran sie mal wieder zu abonnieren. Doch was muss ich feststellen:
Auch Jahre später wird noch immer der 256-Farb-Viewer und Sampi von Raimund Altmayer publiziert.
Scheint so, als gäbe es immer noch nicht genug Software um die Diskline zu füllen. Schade eigentlich, doch ich kann daran nix ändern, denn ich kann nicht programmieren. Es sei denn man findet, das 10 ?"Ich bin der Größte" 20 goto 10 RUN ein gutes Programm ist. Mehr kriege ich nämlich nicht zustande. Im Ernst, ich frage mich ein wenig warum noch immer so viele Leute die Diskline abonnieren, wo darauf so wenig neue Software erscheint. Vielleicht werden die Disks ja nicht weiter beachtet oder als Leerdisks genutzt. Wer weiß....



Naja , auf jeden Fall war auch ich schon der Meinung , dass es ganz gut wäre die Diskline mit dem PD-Mag zusammenzulegen. Aber leider sind die Herausgeber/Vertreiber davon wenig begeistert, also liegt es an uns Usern entweder a) dies den Machern entsprechend mitzuteilen oder b) sich endlich wieder an der Diskline zu beteiligen, damit sie interessanter wird. Zumindest meinereiner hat mit dem Levelwettbewerb den ersten Schritt dazu gestartet, denn alle via Levelwettbewerb erscheinenden neuen Levels sollen in der Diskline released werden. Mal sehen, was daraus (aus dem Wettbewerb und der Diskline)am Ende wird. Naja, man sollte auf jeden Fall ein Magazin nicht allein von der Anzahl der Abonennten abhängig machen , wenn es andere Schwierigkeiten gibt (z.B. keinen neue Software mehr, keine 5.25" Disks mehr, keine Beteiligung der Leser meh, etc.) sollte man vielleicht auch über ein neues Konzept nachdenken... OK, soviel für heute. Bis demnächst also, ciao – Andreas Magenheimer.

Jaja, der RAF-Brief, er hat es Euch wirklich angetan, das war noch lange nicht das letzte was

wir über diesen Schrieb lesen werden, aber meine Meinung dazu ist ja nun wirklich schon bekannt. Ich kann Andreas aber nur zustimmen, Hellsehen kann ich wirklich nicht und an den Schönheitsfehlern wird nach wie vor gearbeitet, soweit dies hat mit den begrenzten Mitteln möglich ist! Was die Diskline betrifft sieht die Sache so aus: Auch wenn ich jetzt den Vertrieb davon übernommen habe und versuche durch Wettbewerbe neue Software dafür bereitzustellen ist es doch einzig und allein Thorsten Helbings Sache, welche Software am Ende darauf erscheinen wird. Ich selbst habe damit nix zu tun. Tatsache ist, das die meisten NGAM-Leser auch die Disk-Line abonniert haben und sich bisher kaum mal jemand mit Änderungswünschen an mich gewand hat, Thorsten hat mir ebenfalls nichts in dieser Richtung erzählt, also war ich bisher der Meinung das die Diskline so weiterlaufen kann. Ich möchte jetzt aber mal wirklich wissen wie Ihr die Diskline seht, was wir ändern sollen oder ob die Diskline wirklich mit dem PD-Mag verschmelzen soll. Das ist Eure Entscheidung, auch wenn es mich schmerzen würde die Abogelder der Diskline zu verlieren, das muss ich hier auch mal ehrlich zugeben, aber wenn Ihr wirklich der Meinung seid das es so nicht mehr weitergehen kann, dann solltet Ihr es auch sagen! (Zeit für neue Leserbriefe zu diesem Thema in der nächsten Ausgabe!) So, nun geht es weiter mit... noch einem Brief von Andreas Magenheimer!

Kommunikations-Ecke:

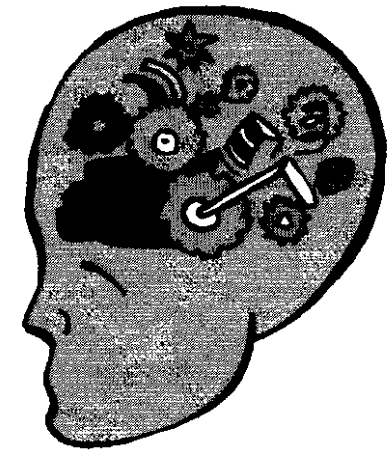
Und hier ist schon mein zweiter Beitrag für die NGAM-Kommunikationsecke. Dabei habe ich erneut zwei Themen ins Auge gefasst - die aber diesmal alle beide nur eine Person betreffen:

1) Sacha Hofer`s Kolumnen: Sacha Hofer ist ein langjähriger Leser und seit vielen Jahren auch ein freier Mitarbeiter beim AM und nun auch beim NGAM. Er hat schon recht viele Texte für die Kommunikationsecke und neuerdings auch für eigene Kolumnen beigetragen. Die Kolumne, die sich mit den Atari-Geräten beschäftigt gefällt mir sehr gut, auch wenn man bedenken sollte, dass gerade die Atarianer ihre Geräte recht gut kennen. Dennoch, die Serie ist informativ und bringt einige Fotos und Details, die sonst nur Internet-User von der amerik. Homepage „Atari-History-Society" kennen. Und wer keinen Internet-Zugang hat, kann sich darüber eigentlich nur freuen. Die andere Serie, die zumeist allg. Internet-Themen und Schlagworte zum Inhalt hat, scheint mir aber etwas seltsam. Meist verstehe ich da nur Bahnhof und weiß nicht so recht, worum es eigentlich geht. Ich hoffe, ich bin da nicht der einzige !! Also, etwas mehr Einleitung zum Thema wäre da vielleicht ganz gut, damit auch Außenseiter mitkriegen, worum es geht. Klar, dass dann mehr als eine A4 Seite benötigt wird - aber den Platz dafür wird Sascha Röber bestimmt locker machen. Vielleicht kann man anhand einer Umfrage (oder so) ja herausfinden, was die Leser besonders interessiert oder aber Themen finden, die gerade politisch, gesellschaftlich oder im Computerbereich von allgemeinem Interesse sind und hier einige Internet Meinungen und Pages dazu wiedergeben. Abwarten und Tee trinken - und mal sehen was kommt...

2) Ach ja, mir fällt dabei noch ein, vor einiger Zeit hat Sacha auch eine KI-Serie gestartet, dann aber leider nicht weitergeführt, was ich recht schade finde. Vielleicht kann man diese Serie ja wieder aufleben lassen und dabei neben den allgemeinen Details und Beispielen aus dem PC-Bereich auch den kleinen Atari etwas mehr einbinden. Ich denke da a) an die Geschichte bzw. History der KI, womit hat alles angefangen und auf welchem Stand befinden wir uns heute ??
(Beispiel: Eliza, ein Programm, das wohl auf jedem Computer irgendwie verbreitet ist, auch wenn man unter den uralten Dingern kaum KI entdecken kann; dafür wird ja noch heute an einigen US-Unis in diesem Bereich geforscht und die allerneuesten PC`s mit „Upgrades" von

Kommunikationsecke

Eliza gefüttert). Oder wie wäre es b) mal die Entwicklung von KI-Hardware darzustellen, wie sie einst aussah und heute aussieht (Beispiel: Die „Küchenroboter" von Nolan Bushnell in den späten 70er und frühen 80er Jahren, die total floppten ; oder die neuen Geräte, Marke Sony „Spielhund" oder Hasbro „sprechendes Plüschtier" oder Hyundai/Honda „zweibeiniger Roboter", etc. etc.). Oder auch c) die Forschung an KI-Hardware in bestimmten Teil-Bereichen (Gesichtsroboter, die die menschl. Mimik erkennen und nachahmen; Sprachroboter, die Teile der menschl. Sprache und Betonung erkennen, Gehroboter, die den Gang eines Menschen oder Tieres nachahmen, etc.). Auch nicht uninteressant ist die Tier-Robotik (Roboter, die sich wie tierische Vorbilder verhalten oder bewegen, seien es Roboter-Spinnen, Roboter-Käfer, etc.).



Wichtig ist natürlich, dass auch praktische Bereiche erwähnt werden, also was man als Computer Freak vielleicht selber ausprobieren oder basteln kann und last not least Atari.
Also, was man mit dem kleinen Atari anstellen kann, sei es ein Schachprogramm mit computergesteuertem Roboterarm, der die Figuren bewegt; ein Modelleisenbahn-Steuerprogramm, eine Lichtorgel, eine Alarmanlage, ein KI Steuerprogramm für Spielzeug (a la Fischertechnik-Interface oder Lego-Mindstorms). Die Vor- und Nachteile (oder Gefahren) von KI sollten auch nicht gänzlich unerwähnt bleiben – aber nicht zu sehr in Richtung Science Fiction (Terminator, Robocop, etc.) abgleiten. So, nun habe ich aber genug geschwätzt. Sorry, daß ich euch alle mit soviel Text erschlagen habe. Ich hoffe es war wenigstens lesbar.
-Andreas Magenheimer.

Sacha Hofer´s Atari Classics Serie kommt bei den meisten Lesern recht gut an und selbst ich finde in jeder Ausgabe noch etwas , das ich vorher nicht wusste. Daher bin ich der Meinung das sie eine echte Bereicherung für das Magazin ist, auch wenn mal etwas ´drin stehen wird was man schon kennt. Die Kolumne ist sicher schon ein etwas harter Tobak, besonders wenn man sich noch nicht soweit in die „Wirtschafts-Fremdsprache" eingearbeitet hat wie es halt bei den Leuten der Fall ist, die wie Sacha in der IT-Branche arbeiten. Daher diese Bitte an Dich Sacha, versuche bitte etwas „allgemeiner" zu schreiben! Wenn dies mehr Platz erfordert macht es überhaupt nichts, es ist schließlich genug davon vorhanden. Die KI-Serie war wirklich sehr interessant und es würde mich freuen wenn Sacha sie irgendwann fortsetzen würde.
Als nächstes haben wir jetzt einen Brief von Raimund Altmayer über das Thema, ach, lest lieber selbst!

Hallo Sascha – hallo NGAM-Leser ...
Im letzten Magazin musste ich zu meiner Bestürzung diesen, meiner Meinung nach, unberechtigten Leserbrief der RAF lesen. Dazu möchte ich hier ein wenig schreiben:

1. Von diesen sieben freien Mitarbeitern (auf der Rückseite im Impressum nach zu lesen) sind sechs Leute „nur" Schreiber. Den ganzen Kram, wie das endgültige layouten, kopieren, versenden, usw., macht doch Sascha. Und er schreibt noch dazu seine Texte. Das alles nebenberuflich! Dazu kommen noch die anderen Bürden, die Sascha sich so auferlegt hat: PD-Mag, Hint&Hunt Buch, etc.. An der Heftbindung kann man für diesen Preis auch nichts machen – sonst steigen die Kosten fürs Mag wieder.

Kommunikationsecke

2. Das Einführen eines einheitlichen Layouts würde zur Sterilisation des NGAM führen – das ist meine Meinung. Schließlich ist das NGAM kein Wirtschafts- oder Medizinfachblatt, sondern soll Freude vermitteln und ein aufgelockertes Design vermittelt meiner Meinung nach auch etwas Freude.

3. Ein Diskussionspunkt wären die Artikel auf Diskette. Das Sascha diese Anleitungen nicht „doppelt" bringen möchte kann ich verstehen. Die Alternative, die ich anzubieten hätte, wäre eine Kurzinfo mit dem Namen des Programms und ein paar Stichwörter dazu. Kurz und knapp kann viel sagend sein.

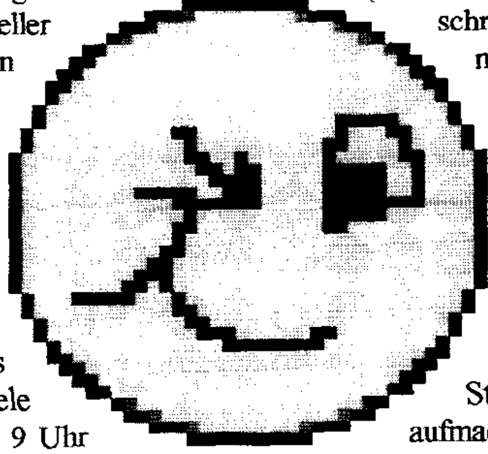
4. Bessere Endredaktion ist für Sascha mit Sicherheit nicht 100%ig in den Griff zu bekommen. Die Mehrheit der NGAM-Leser werden mit Sicherheit ***nicht*** handwerklichen Tätigkeiten nachgehen und sich über die wahren Gegebenheiten auf dem „Bau" kein Bild machen können. Wenn in Saschas Fahrgeschäft ein Karussell ausfällt, muss das schnellst möglich wieder Instand gesetzt werden. Eine tote Maschine kostet nur Geld und bringt keins! Diese Instandsetzungen fallen dann nun mal in die Zeit in der sich eventuell die „Endredaktion" befindet. Und solange noch Menschen das NGAM fabrizieren, müssen wir davon ausgehen, das diese auch nach einem anstrengenden Tag einmal schlafen müssen.

5. Reschtcshreibfedler lassen sich leider auch nicht immer vermeiden. Die beste Rechtschreibprüfung macht Fehler. Ein bisschen Fantasie beim Lesen hat noch nie geschadet und manchmal sind sie ja auch recht lustig, gell!

Mein Tipp: Sascha, mach so weiter. Lass uns weiter Überlegungen anstellen, was man im Rahmen des jetzigen Preises verbessern kann und muss. Hier auch ein Aufruf an die übrigen Leser!

Bis bald...
Raimund

Die Jungs von der RAF sind entweder total falsch verstanden worden, oder es sind halt doch schlicht und einfach alle anderer Meinung als sie! Ich für meinen Teil kann nur sagen das ich für machbare Vorschläge immer ein offenes Ohr habe aber es ist halt nicht mehr 'drin ein Magazin mit der Aufmachung von 1987-89 bei so kleiner Auflage herauszubringen. Wenn das Mag in Farbdruck und fachmännisch gebunden erscheinen soll brauchen wir satte 1500 Abonnenten, eine utopische Zahl die wir schlicht und einfach nie erreichen werden, ich wäre über 150 schon mehr als glücklich (derzeit sind es 84!). Was Andreas über meinen Job als Schausteller schreibt ist gar nicht so falsch. Im Prinzip muss ich in meinem Beruf täglich etwa 14 Stunden arbeiten, und das alle 7 Tage in der Woche ohne Urlaub (ich bin 27 Jahre alt und noch nicht einen Tag in Urlaub gewesen, wenn ich zur JHV fahre zählt das für mich schon als Kurzurlaub, und das, obwohl ich dort meinen Stand betreibe etc.). Es kann auch schon passieren das ich pro Woche auf 100 Arbeitsstunden komme, das ist besonders im Herbst der Fall wenn wir viele Stadtfeste und Schützenfeste halten wo man morgens um 9 Uhr aufmacht und am anderen Morgen 2-3 Uhr den Laden schließt. Und im Anschluss daran geht es dann an den Computer um Magazine zu schreiben! Daher kann dann auch mal ein Fehler passieren, auch wenn sie nicht immer so deutlich sind wie der von Raimund eingebaute! Also, ich bitte um Verständnis



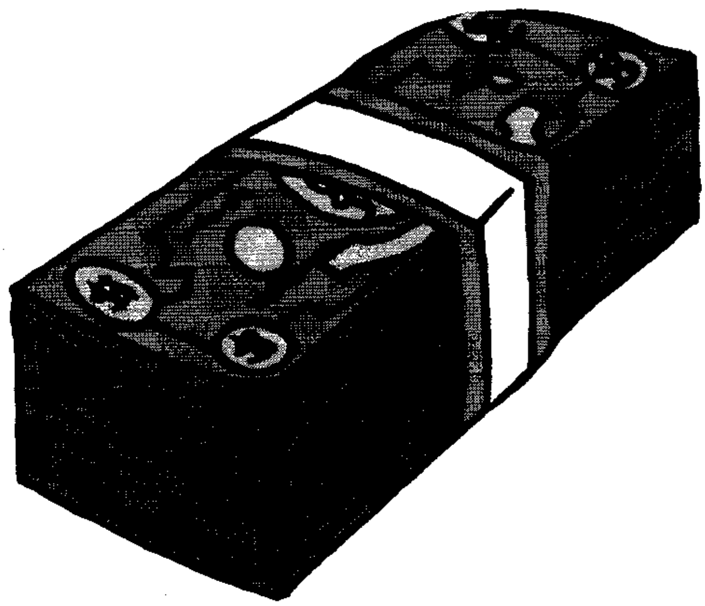
wenn nicht immer alles so ist wie es vielleicht sein könnte, ich tue mein bestes um dieses Magazin und den Atari am leben zu halten und wenn ich richtige Unterstützung von Euch bekomme wird das auch noch eine ganze Weile hinhauen, da bin ich mir sicher!

O.K., weiter geht es jetzt mit einem Brief von Thorsten Helbing!

Hallo Sascha!

Vielen Dank für Deinen Anruf! Hier also die DISK-LINE Nr.61 und der Testbericht über das PD-Mag Nr. 2/2001, zum ersten mal auf einer 3,5"-Diskette im Word 6.0-Format (Ich hoffe, Du kannst das so verarbeiten). Ich hatte ja bis zuletzt gehofft, es würde noch das eine oder andere Programm über den Wettbewerb hereinkommen, aber wie ich von Dir erfahren habe, war da ja leider nichts. Ob's an der Hitze liegt?

Die letzte Ausgabe vom New Generation ATARImagazin fand ich übrigens wieder sehr gelungen und besonders toll fand ich, das Michael Bergs Geschichte „Im Land des Schreckens" noch einen Leser dazu angeregt hat, eine weitere spannende Kurzgeschichte zu schreiben. So wird das Magazin nicht nur für XL-XE-Fans und Softwareautoren, sondern auch für Literaturautoren interessant und das kann nur positiv sein!



Was ich dagegen richtig ärgerlich fand, waren die Aussagen im Brief von der Regionalgruppe ATARI Frankfurt. Offenbar wurde da nicht genug überlegt, bevor der Brief geschrieben wurde, das sieht man ja auch schon daran, dass die allermeisten Kritikpunkte von Dir widerlegt werden konnten. Wenn die Herren meinen, 10 DM pro Ausgabe sei zu teuer, dann können sie ja gern ebenfalls ein Heft mit gleichem Umfang inklusive zweier Diskettenmagazine mit Software und Infotexten auf allen 6 Seiten herausbringen – für weniger Geld versteht sich. Vielleicht werden sie dann ganz schnell feststellen, dass von irgendwoher Kosten herkommen und die irgendwie gedeckt werden müssen, zumal allgemein bekannt ist, dass Du durch das Magazin auch nicht gerade zum Millionär geworden bist. Soviel dazu.

Außerdem wollte ich Dich noch mal an die CMC-Disketten erinnern, die Du mir schicken wolltest, die sind wirklich wichtig. Übrigens: Hat sich Michael Berg schon zur Fortsetzung seiner Geschichte „Im Land des Schreckens" geäußert?

Soviel für heute, einen angenehmen und hoffentlich nicht zu heißen August und mach auf jeden Fall weiter so!
Good Byte, Thorsten Helbing
Danke für den Brief, den Text und natürlich die neue Diskline Thorsten! Das mit dem WORD-Format hat super geklappt, solche Texte lassen sich kinderleicht einbauen und ich

muss nicht mehr alles langwierig abtippen, eine echte Erleichterung der Arbeit am Magazin!

Zum Wettbewerb sind ja noch ein paar Programme von Harald Fischer eingegangen, die schicke ich Dir bald mit dem anderen Material zu das ich Dir versprochen habe! (Ist jetzt bestimmt schon bei Dir!)

Ich war auch sehr überrascht das Michael Bergs Geschichte unseren Glenn Morton dazu animiert hat ebenfalls Kurzgeschichten zu veröffentlichen und ich bin schon sehr gespannt ob sich auch andere Leser mal dazu aufraffen eine Story zu schreiben! Zu dem RAF-Brief gibt es jetzt wohl nicht mehr viel zu sagen, aber das mit dem Millionär war ein guter Witz! Die CMC-Disks habe ich Dir zu dem anderen Material beigelegt, daraus werden bestimmt noch viele gute Musik-CD´s.

Michael Berg hat sich leider bisher noch nicht bei mir gemeldet und ich habe auch seine neue Adresse nicht, vielleicht kann sie mir ja ein Leser nennen, das letzte NGAM ist mit dem Vermerk „unbekannt verzogen" zurückgekommen.

Das mit dem *„nicht zu heißen August"* war ja wohl nix, aber ich werde auf jeden Fall so weitermachen wie bisher, darauf könnt Ihr Euch verlassen.

So, damit sind wir am Ende der Kommunikationsecke angelangt. Im Anschluss findet Ihr noch einen witzigen Beitrag von Thorsten Helbing den Er mir schon zur letzten Ausgabe geschickt hat, der dann aber nicht mehr in Mag hineingepasst hat. Aber keine Panik, auch wenn mal ein Text etwas später erscheint, bei mir verschwindet nix und alles wird veröffentlicht, also scheut Euch nicht selbst mal kräftig in die Tasten zu hauen und ein paar nette Texte für das New Generation Atari-Magazin oder das PD-Mag zu schreiben!

Bis zum nächsten mal, Euer Sascha Röber!

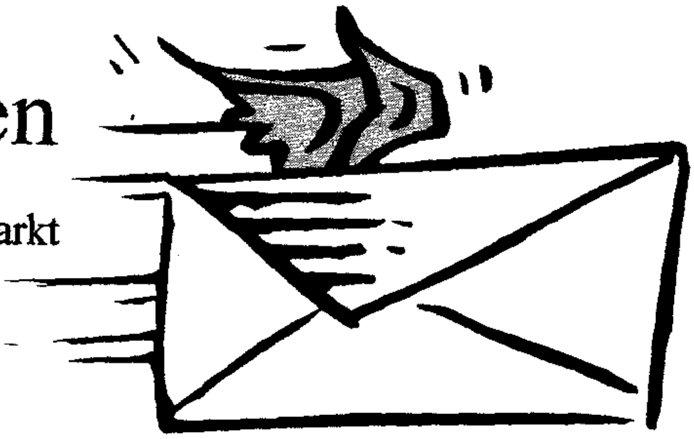
Leserbriefe, Test, Kleinanzeigen und andere Textbeiträge bitte bis zum 1.11.2001 an diese Adresse schicken:

PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen

Humor: Wie jagt man Elefanten?

Archäologen	jagen Elefanten erst, wenn diese 30 Meter unter der Erde liegen.
Biologen	geben sich mit der Analyse von Elefantenkot zufrieden.
Führungskräfte	jagen Elefanten, indem sie solange Meetings abhalten, bis der Elefant sich erledigt hat.
Ingenieure	jagen Elefanten, indem sie nach Afrika gehen, jedes graue Tier fangen, das ihnen über den Weg läuft und es als Elefant nehmen, wenn das Gewicht nicht mehr als 15% von dem eines vorher gefangenem Elefanten abweicht.
Juristen	schicken allen in Afrika befindlichen Elefanten eine Vorladung mit Androhung von Zwangsgeld und Vorführung in Handschellen bei Nichterscheinen
Mathematiker	jagen Elefanten, indem sie nach Afrika gehen, alles entfernen, was nicht Elefant ist, und ein Element der Restmenge fangen.
Erfahrene Mathematiker	werden zunächst versuchen die Existenz mindestens eines eineindeutigen Elefanten zu beweisen, bevor sie mit Schritt 1 als untergeordneter übungsaufgabe fortfahren.
Mathematikprofessoren	beweisen die Existenz mindestens eines eineindeutigen Elefanten und überlassen dann das Aufspüren und Einfangen eines tatsächlichen Elefanten ihren Studenten.
Microsoft	kauft einen Elefanten aus dem Zoo in Seattle, kopiert ihn massenhaft, redet aller Welt ein, daß jeder einen bräuchte und daß dieser die ideale Ergänzung zu MSOffice sei und exportiert 14 Mio. Stück nach Afrika.
Sonderpädagogen	versuchen zuerst die Elefanten zu verstehen.
SAP-Systemingenieure	erklären das erstbeste Tier zu einem Elefanten und passen ihre Vorstellungen eines Elefanten an dieses Tier an.
Statistiker	jagen das erste Tier, das sie sehen n-mal und nennen es Elefant.
Systemanalytiker	wären theoretisch in der Lage, die Korrelation zwischen Hutgröße und Trefferquote bei der Elefantenjagd zu bestimmen, wenn ihnen nur jemand sagen würde, was ein Elefant ist.
UNIX-Administratoren	jagen Elefanten, indem sie den Busch katalogisieren und über nfs nach /dev/afrika einbinden.
Unternehmensberater	jagen keine Elefanten und viele haben noch niemals überhaupt irgendetwas gejagt. Aber man kann sie stundenweise engagieren, um sich gute Ratschläge geben zu lassen.
US - Army - Wissenschaftler	entwickeln eine Waffe, die die gesamte Fauna und Flora Afrikas auslöscht, und schicken dann die Marines hinein, um den Rest (Elefanten, Einwohner etc.) zu erledigen.
Wirtschaftswissenschaftler	jagen keine Elefanten. Aber sie sind fest davon überzeugt, daß die Elefanten sich selber stellen würden, wenn man ihnen nur genug bezahlt.
Assembler-Programmierer	bevorzugen die Ausführung von Algorithmus A auf Händen und Knien.
LOGO-Programmierer	reiten durch Afrika auf ihrer Schildkröte
COBOL-Programmierer	tun dies auf einem Dinosaurier
BASIC-Programmierer	bevorzugen jedoch einen mit Samt ausgepolsterten Einspänner, bei dem die Bremsen ständig angezogen sind.
C-Programmierer	bestimmen zuerst mit sizeof() die nötige Speichermenge für einen Elefanten, versuchen diese zu allozieren, vergessen dabei das Ergebnis ab zu prüfen und schießen dann mit wilden Pointern auf den Elefanten.
C++-Programmierer	bestehen darauf,daß der Elefant eine Klasse sei, und somit schließlich seine Fang-Methoden selbst mitzubringen habe. Und wenn der Elefant Afrika verlassen sollte, dann wird ja automatisch sein Destruktor ausgelöst.
JAVA-Programmierer	erstellen je ein Applet für den Rüssel, die Ohren und den Schwanz und nennen das Ergebnis einen Javelefanten.
HTML-Programmierer	erstellen eine frame- und eine non-frame Version von Afrika und legen einen URL für einen Elefanten an, wenn einer irgendwo mal einen gefangen haben könnte.
LISP-Programmierer	bauen einen Irrgarten aus Klammern und hoffen, daß sich der Elefant darin verirrt.
MODULA-Programmierer	importieren einen Elefanten aus/von einem Zoo.
Natural-Programmierer	lassen sich von ADABAS einen Elefanten bringen.
PASCAL-Programmierer	markieren zuerst einen Punkt auf der Landkarte, schreiben dann END davor und träumen davon, mit Nikolaus Wirth (Pascal-Erfinder) eine neue Elefanten-Programmiersprache zu erfinden.
SQL-Programmierer	verwenden folgenden Ausdruck: SELECT Elefant FROM Afrika.
Viren-Programmierer	jagen Elefanten, indem sie eine Maus ans Kap der guten Hoffnung schicken und in Kairo auf die in Panik geratene Herde warten.
Windows-Programmierer	lassen sich zunächst erklären, was ein Elefant ist. Verfahren dann nach Verfahren A, wobei sie das Verfahren regelmäßig unterbrechen um möglicherweise gleichzeitig tätigen Entenjägern die Gelegenheit zu geben, ihre Jagd für eine bestimmte Zeit fortzusetzen und um die Karte von Afrika neu zu zeichnen. Findet gleichzeitig eine Fuchsjagd statt, werden die Entenjäger langsamer als die Enten und die Elefantenjäger müssen immer längere Pausen machen weil die Entenjäger nicht so kooperativ sind, den Elefantenjägern ihrerseits ein wenig Zeit einzuräumen. Schließlich wird das Vorhaben, einen Elefanten zu jagen, zu einem nicht behebbaren Fehler erklärt und die Jäger verharren bewegungslos dort, wo sie sich gerade befinden.

Kleinanzeigen



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Suche USA Adventure für den XL, von der Firma First Star.
Walter Lauer, Hubertushof 1, 66629 Freisen
Tel. 06855-1881

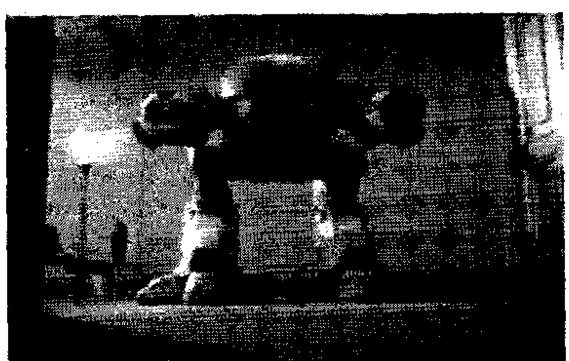
Suche ständig:
Atari 800 XL mit Netzteil bis 30DM
Atari 130 XE mit Netzteil bis 40DM
Floppy XF 551 mit Netzteil bis 50DM
Floppy 1050 mit Netzteil bis 30DM
Kaufe eventuell auch andere Hardware rund um Atari, bitte schickt mir Eure Listen!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Suche:
Bücher zu ATARI 8-Bit in Deutsch oder englisch. Z.B. die Data Becker Bücher. Ich denke an 5-10DM je Buch zzgl. Versand. Angebote bitte an Thorsten Hartwig per e-Mail
Mail to: //Robert.T-Online@post.com

Dauer Angebot:
Biete Mini-Speedy 1050 mit HSS Copy im Rom, Speedy-System Diskette und ausführlicher Einbauanleitung. Preis für ABBUC-Mitglieder 49DM, für sonstige 69DM,
Bibo-Mon 24K mit Old-OS, DOS und Monitor im ROM sowie ausführlicher Anleitung und Tools. Preis für ABBUC Mitglieder 69 DM, sonst 89DM.
Erhard Pütz, Albertstr. 13, 42897 Remscheid

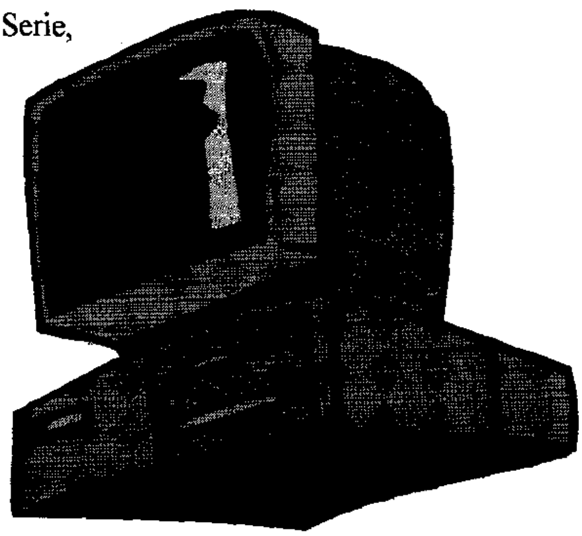
Zu verkaufen:
Playstation Games:
The Raven Projekt 35.-DM
Hexen 45.-DM
Independence Day 35.-DM
Dynasty Warriors 35.-DM
Krazy Ivan 35.-DM
Missile Command 35.-DM
Clock Tower 50.-DM
Steel Harbinger 45.-DM
Shadow Gunner 55.-DM
Akuji the heartless 45.-DM
Suikoden 45.-DM
Primal Rage 45.-DM
G-Police 45.-DM
Shadow Master 55.-DM
Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660



Kleinanzeigen bis 5.11.2001 einsenden!

The little Hacker - Volume 01:

(Der kleine Hacker - Teil 01)



Hallo Leute, willkommen zu Teil 1 dieser neuen Serie, hier im NAGM. Der kleine Hacker, das ist ein Atarianer, der eigentlich weder Hacken, noch Cracken oder Raubkopieren beherrscht. Doch durch einige glückliche Zufälle, durch rumprobieren oder auch rumstöbern/lesen im Internet, hat er ein paar Kleinigkeiten über die Manipulation von Software und Programmen herausfinden können. Nix großartiges, umwerfendes - aber durchaus nützliches und wissenswertes. Vom kleinen Hacker könnt ihr also keinerlei geniale Crackerhinweise oder gar Anleitungen dazu erwarten, wohl aber hier und da einige kleine Tipps erfahren. Viel Spaß !!

Als praxiserprobter User oder Spieler hat man bestimmt schon des öfteren mit Games zu tun gehabt, die einen sog. Editor für neue Levels, Missionen, Stages, etc. mitlieferten. Falls nicht, dann hat man bisher einiges verpasst und sollte dies mal nachholen. Eventuell kann man dazu ja auch den Level-Wettbewerb im PD-Mag lesen und sich aktiv daran beteiligen. Die meisten Game-Editoren liegen auf Diskette vor, d.h. man bootet die Disk, kreiert einige neue Levels und speichert diese auch wieder auf (eine zuvor vorbereitete) Diskette ab. Etwas anders sieht es da schon bei Tapes mit Editoren aus. Als CSIM User läd man seine Tape Games natürlich nicht mehr von Cass., sondern bequem von Disk. So läßt sich dann auch der Editor laden.

Doch, hat man erstmal mühsam ein paar eigene Levels erstellt, so muß man meist frustriert feststellen, daß sich diese nunmehr nicht auf die (CSIM-) Disk abspeichern lassen. Aber einfach aufgeben oder den Editor links liegen lassen muß man deshalb auch nicht unbedingt. Mit etwas mehr Geduld schafft man es nämlich doch, die neuen Levels auf Diskette zu bekommen. Und dies geht so: Das Tape-Game und dessen Editor wie gewohnt, mittels CSIM auf Diskette umkopieren und auch von Disk einladen. Datenrekorder anschließen und ein gutes Tape einlegen, dann die CSIM Disk booten. Sobald das Game und/oder dessen Editor geladen ist (manche Editoren sind direkt im Game enthalten, andere werden nachgeladen) kann man theoretisch schon mit dem editieren beginnen. Besser ist es aber erst einmal RESET zu drücken und dann erst loszulegen. Dann steht nämlich wieder der normale C: Handler zur Verfügung (sofern man nicht ein SPOS oder QMEG OS als CSIM benutzt; hier muß man auf das normale XL/XE OS umschalten).

Tja, und nun kann man alle selbsterstellten Levels auch abspeichern - und zwar zunächst nur auf Cassette. Dies ist aber normal - und kein Grund zur Sorge oder Beschwerde. Denn alle CSIMs simulieren einzig und ausschließlich den Ladevorgang von Tapes (via Disk), nicht aber etwa deren Save-Option. Dies wäre auch etwas zu schwierig und speicheraufwendig gewesen, so hat man darauf halt verzichtet, denn schließlich haben nur sehr wenige Tape-Games einen Editor mit Save Funktion. Will man nun also seine neuen Levels abspeichern, so speichert man diese, wie gesagt, zunächst noch auf Tape ab. Danach kann man sie, genau wie das Spiel und/oder den Editor mittels CSIM und C/D Kopierprogramm auf die entsprechende

CSIM Disk kopieren. Und voila, nach getaner Arbeit lassen sich das Spiel, dessen Editor und auch die eigenen Levels von Diskette laden. Wie gesagt, etwas umständlich ist es schon, doch wer sich nicht gleich als Hacker oder Cracker betätigen will, der hat nur diese Möglichkeit.

Immerhin gibt es schon über ein dutzend Tape-Games mit Editoren, z.B. Mr. Robot & his Robot Factory, Slingshot, Pinball Constr. Set, Boulder Dash Constr. Kit, Polar Pierre, Molecule Man + Molecule Designer, Micro Rhythm und auch Tape Games mit kommerziellen Zusatz-Levels: Leaderboard+Leaderboard Tournement, Mercenary + Second City, etc. etc. Getestet habe ich den Trick aber bisher nur mit Slingshot, ob dies auch so bei allen anderen Tapes funktioniert, darf man selber testen. Wie immer, ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr...
Andreas Magenheimer.

Sacha's Kolumne : " Es war einmal..."

Es war einmal so etwas vorhanden, dass als „blinder Glaube in den Fortschritt der Computer Industrie" bezeichnet wurde. Jederzeit wurde von Rekorden gesprochen. Neue Produkte wurden immer schneller zu Alteisen, denn wer wollte schon die Zukunft aufhalten? Da wurden ja die sagenumwobenen Gewinne und Wachstumsraten prophezeit. Und diese, nun diese wollte ja wirklich keiner verpassen!

Und nun, wo das kollektive Gejammere gestartet ist, soll nun alles anders sein? Die Optimisten von gestern sind nun zu den größten Pessimisten geworden. So schnell kann es gehen, wenn man nur von A nach B springen kann aber noch nie wusste, um was es die ganze Zeit gegangen ist.

Eins ist aber sicher: Auch diese Industrie ist nun in die „Normalität" zurückgekehrt. Echte Lösungen sind nun gefragt, Kunden wollen wieder betreut werden und nicht nur als zahlende Kuh missverstanden werden. Viele Kunden sind mit der vorhandenen Umgebung zufrieden. Warum sollten sie schon wieder alles umbauen?

Ein wenig mehr Realität wird der IT Industrie wieder helfen, den richtigen Weg für die Zukunft zu finden. Diese Realität wird nun einmal von den Kunden geprägt, Menschen die nie gegen den Fortschritt waren, aber ab und zu einfach andere ganz natürliche Prioritäten setzen. Und dazu gehört nun einmal nicht der Kauf der 20.ten WORD-Version (mit der 15.ten sind sie auch schon mehr als zufrieden), wo man wieder 100 weitere unnötige Funktionen lernen darf und für die einzige brauchbare Neuerung wohl auch ein Update gereicht hätte...

Zurück zur Realität, so lautet nun das Motto! Begrüßen wir unsere Freunde, die von den Wolken den Weg zurück gefunden haben. Willkommen zu Hause!

In diesem Sinne,
Euer Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

Atari Classics

Atari Classic: „Atari's Peripherie, Teil 1"

Bisher wurden in der Atari Classic nur Computer vorgestellt. Ich möchte nun einmal einen Rundgang durch Atari's Peripherie-Landschaft unternehmen. In diesem ersten Teil beschränken wir uns auf alles , was es zu den Atari 400 und 800 an Laufwerken, Modems und Interfaces gegeben hat.

1. Atari 410

Den Atari 410 Kassettenrekorder gab es in 2 Ausführungen, die sich aus den beiden Produktionswerken ergaben. Das 410 ist ein sehr kompaktes Gerät . Sowohl Netzteil wie auch SIO-Kabel waren direkt eingebaut. Leider hat das Gerät keinen weiteren SIO-Anschluß , so dass es immer am Ende der SIO-Kette angeschlossen werden musste. Einzigartig war die Fähigkeit, 2 unterschiedliche Tracks abspielen zu können. So konnte neben dem laden der Daten auch noch Musik und Sprache wiedergegeben werden.

2. Atari 810

Das Atari 810 Diskettenlaufwerk war Atari's erstes Laufwerk für die 400/800er Linie. Das Laufwerk hatte eine Kapazität von 88K pro Seite. Bis 4 810er konnten miteinander verbunden werden. Auch bei diesem Modell gab es 2 Versionen. Eine war mit dem Tandon Laufwerk bestückt, das andere mit einem vom MPI. Das Drive war sehr groß. Ein Grund dafür war, dass im Laufwerk auch der Floppy Disk Controller eingebaut war.

3. Atari 815

Das Atari 815 Dual Diskettenlaufwerk war Atari's einziges echtes Double Density Laufwerk. Das Gerät war mit 2 MPI oder 2 Tandon Laufwerken bestückt. Das Laufwerk war sehr groß, immerhin war das Netzteil mit eingebaut. Mit dem Laufwerk wurde Atari DOS 2.0d ausgeliefert, eine Double Density Version der 2.0 Version. Das Laufwerk hätte für 1500 $ angeboten werden sollen, wurde aber leider von Atari im letzten Moment aus dem Programm genommen. Es wurden um die 60 Stück gebaut.

4. Atari 820

Der Atari 820 war ein 40 Zeichen Drucker. Der Drucker konnte einfach an den Atari Computer angeschlossen werden und war sofort betriebsbereit. Der Drucker ist unter anderem durch sein einzigartiges Geräusch beim Drucken bekannt, dass an eine Waschmaschine erinnert.

5. Atari 822

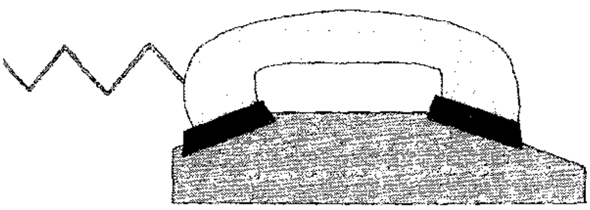
Der Atari 822 war Atari's Thermaldrucker. Der 40 Zeichen Drucker war sehr leise und kompakt und daher sehr beliebt bei den Atari Anwendern.

Atari Classics

6. Atari 825

Der Atari 825 Drucker war Ataris erster 80 Zeichen Drucker. Das Gerät war baugleich mit dem Centronics 737 Drucker. Der Drucker konnte nur über das 850 Interface angeschlossen werden. Die ersten Modelle hatten einen begrenzten Funktionsumpfang. Erst die späteren Versionen konnten den gesamten ATASCII Satz drucken.

7. Atari 830



Das Atari 830 war Atari's erstes Modem. Der 300 Baud schnelle Akustikkoppler wurde einzeln oder in einem „Telecommunicator“ Bundle verkauft. Das Bundle war mit Kabel, dem 850 Interface und einer Telelink Cartridge bestückt. Im Kit war auch ein CompuServe Vertrag vorhanden.

8. Atari 835

Das Atari 835 Direct Connect Modem war ein sehr beliebtes Modem. Es konnte direkt am SIO Port angeschlossen werden. Das Modem wurde mit der Atari Telelink II Cartridge ausgeliefert. Dieses konnte neben der Auto-Dial Funktion auch die 2 meist benutzten Nummern speichern. Für dieses Modem gab es auch ein Online Banking System mit dem Namen Pronto, das von Atari gemeinsam mit der Chemical Bank entwickelt wurde.

9. Atari 850

Das Atari 850 Interface war wohl das beste Peripherieprodukt, das Atari je baute. Das Interface hatte 4 Serielle RS-232c Ports und einen Centronics Printer Port. Die Seriellen Ports hatten weibliche DB9 Anschlüße und der Centronics Port hatte einen weiblichen DB15 Anschluß.

Bis zur nächsten Atari Classic!

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

CD-Test

Hallo Leute!

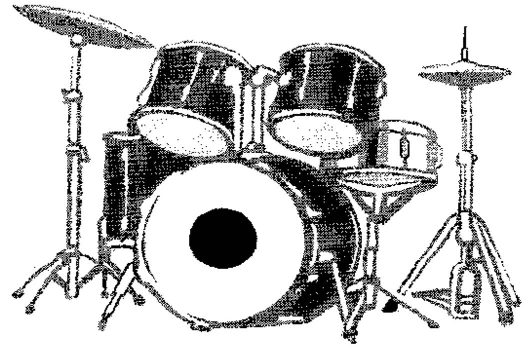
Wieder einmal geht es weiter mit den CD-Tests hier im NGAM. In dieser Ausgabe habe ich mir die Gamesound CD´s 7 und 8 von Andreas Magenheimer mal genauer angesehen.

Atari Gamesounds Nr.7:

Wie man es von den Gamsound-CD´s gewohnt ist, findet man auch auf dieser CD satte 36 Songs von diversen Games, im einzelnen sind es diese Titel:

1) Space Invaders (Atari Single)
2) Humanoid
3) Tube Baddies
4) Miecze Valdgira II (Title)
5) Miecze Valdgira II (Game)
6) Master Head
7) Whoops
8) Kult
9) Hydraulic
10) The Brundless A
11) The Brundless B
12) Preppie
13) David´s Midnight Magic
14) Conan
15) Starbo wi Football
16) Airstrike II
17) Clowns & Balloons
18) Canyon Climber
19) Seven Cities of Gold
20) Deimos (Title)
21) Deimos (Game)
22) Smus (Title)
23) Smus (Game)
24) Ollies Follies
25) Tiger Attack
26) Winter Events
27) Tales of Dragons and Cavemen
28) Bilbo
29) Johnny the Ghost
30) Mousetrap
31) Slingshot
32) Astaroid (PD-Breakout)
33) Superski
34) Vigiland
35) Zand´s Labyrinth
36) Warsaw Tetris

Es ist doch immer wieder erstaunlich, wie viele Spiele ich noch nicht kenne! Von Preppie, Whoops und Starbo wi Football habe ich bisher noch nix gehört, allerdings bin ich mir nachdem ich jetzt die Sounds kenne nicht mehr sicher, ob ich sie unbedingt kennen lernen möchte. Ein besonderes Highlight dieser CD ist sicher der Space Invaders POP-Song, bei dem es sich um ein wirklich flottes, gesungenes Lied über Space Invaders handelt, in dem auch FX aus dem Spiel vorkommen. Alleine hierfür lohnt sich der Kauf dieser CD schon, aber es gibt noch mehr was man sich durchaus anhören kann, wie etwa die Sounds zu Humanoid, Miecze Valdgira II, Johnny the Ghost oder the Warsaw Tetris. Ohrenschmerzen bescherte mir allerdings der Sound zu David´s Midnight Magic und auch Starbo wi Football, Airstrike II und Clowns & Balloons sind nicht gerade Anwärter auf Top-Ten Plätze. Der Rest liegt dann irgendwo zwischen „geht so“ und „gerade noch erträglich“. Fazit: Auch wenn nicht all zu viele Top-Titel drauf sind kann man sich diese CD ruhig zulegen, da wie gesagt alleine der Space Invaders Song die 5.-DM Wert ist!



CD-Test

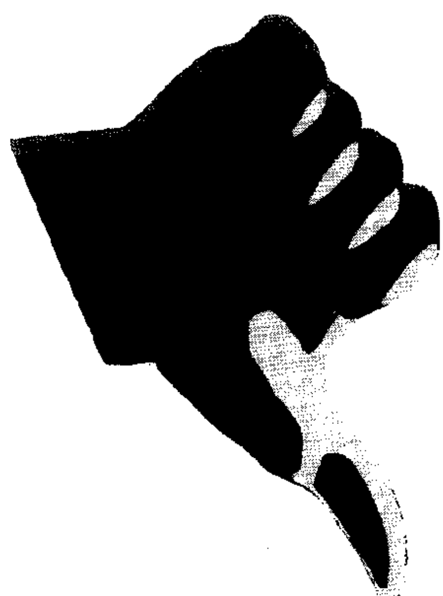
Atari Game Sounds Vol.8

So wie wir es kennen gibt es auch auf dieser Schillerscheibe wieder 36 Stücke aus diversen Games!

1) Ghostbusters
2) Alley Cat
3) Bannercatch
4) Dragonriders of Pern
5) Gemstone Warrior
6) Jet Boot jack
7) King of the Ring
8) Playful Proffessor
9) Real of the Impossibility
10) Red Moon
11) Relax
12) Spare Chance A
13) Spare Chance B
14) Temple of Apshai 1
15) Temple of Apshai 2
16) Whomper Stomper
17) Abraxas Adventure
18) Ace of Aces (Disk)
19) Aliants
20) Atari Olympics
21) Lords of Conquest
22) Neverending Story
23) Phantasie
24) Spy vs. Spy 1
25) Spy vs. Spy 2
26) Spy vs. Spy 3
27) Ultima III
28) Pitfall 2
29) Speed Hawk
30) Dan strikes Back
31) Saracen
32) Montezuma´s Revenge
33) Crumble´s Crisis
34) Tank Commander
35) Milk Race (Title)
36) Milk Race (Game)

Der CD-Tester gibt zu das es ihm nicht leicht fällt zu dieser CD überhaupt etwas zu schreiben, denn wenn ich mal ganz ehrlich bin (was ich ja wohl sein muß, da dies ja schließlich ein Testbericht sein soll) , hat mir nicht ein Sound auf dieser Scheibe wirklich gefallen. Gerade mal der Ghostbusters-Song geht noch mit ach und Krach als „recht gut" durch, doch der ganze Rest ist schlicht und einfach „rumgedudel" das niemanden vom Hocker reißt und ihn dazu verleitet, diese CD in einen Player zu schieben. Die Stücke sind nicht alle mies, zum Mäusejagen ist die CD also auch nicht geeignet, aber es fehlen halt ein paar echte Hits die der Sache den nötigen Pepp verleihen. So kann ich nur sagen, dass die 8.te CD die bisher schlechteste dieser Reihe ist und ich hoffe, das ich in der nächsten Ausgabe mit Nummer 9 und 10 wieder etwas besseres Futter bekomme!

Euer Sascha Röber



Neue Public Domain Software

PD-Ecke
Von Sascha Röber

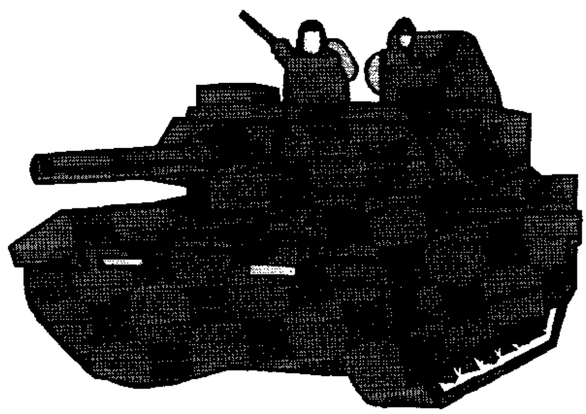
Hallo PD-Freunde!
Wie in jeder Ausgabe habe ich auch diesmal wieder ein wenig Ausschau nach neuen PD-Disks für den NGAM Versandkatalog gehalten und ich bin auch wieder fündig geworden. Diesmal werden besonders die Spiele-fans auf Ihre Kosten kommen!

British Arcade #1

Das Basicspiele lange nicht schlecht sein müssen beweist uns diese Diskette mit 4 Spielen mal wieder überdeutlich.
Bei Santas Revenge muß man als Weihnachtsmann in die Fabriken eines Fieslings eindringen der mit Killerspielzeug Weihnachten an den Kragen gehen möchte. Könnt Ihr die Weihnacht retten? Dieses Plattform Jump and Run ist zwar von der Grafik her nicht all zu toll, bietet aber immerhin 9 verschiedene Level und darüber hinnaus macht es auch noch Spaß, auch wenn das Thema nicht ganz zu den derzeitigen Temperaturen passt!
In „THE TUBE" gilt es, einen Gleiter durch ein verzwicktes Röhrensystem zu steuern, ohne dabei irgendwo gegenzudonnern. Wäre ja leicht, wenn sich die Röhre hinter einem nicht füllen würde!
Castle Eayon ist ein weiteres Plattformspiel, in dem man mittels Teleporter von Plattform zu Plattform gelangt! Einfaches Spielprinzip, aber trotzdem spielbar!
Zu guter letzt geht man in Rescue Mission mit dem Helikopter auf Rettungsmission hinter den feindlichen Linien. Es gilt dem Flakfeuer und Hindernissen auszuweichen und die vermissten Kameraden zu bergen.
Alles in allem also eine wirklich nettte Disk für vielspieler, die auch mal einem Basicgame eine Chance geben wollen!

T-34 The Battle

Dieses Spiel hat vor einigen Jahren richtig für Aufregung gesorgt, denn es galt als eine der besten Umsetzungen des bekannten Kanonenduells für unseren Atari! In punkto Grafik und Sound ist es auch sehr gut gelungen, auch wenn dies erst durch den Einsatzt der 130XE RAM-Disk möglich wurde. T-34 ist eines der wenigen Games das 128KB braucht um zu laufen, leider gibt es keine abgespeckte 64K-Version. Trotzdem ist dieses ehemals kommerzielle Game von Mirage schon einen Blick wert, besonders zum PD-Preis!



XL/E Mag Nr. 10

Wieder einmal hat Andreas Magenheimer ein neues XLE-Mag fertiggestellt und wie man das von diesem Mag schon kennt platzt es auch diesmal wieder vor Texten aus allen Bereichen rund um die ATARI-Computer aus allen Nähten! Neben Tipps, zahlreichen Gametests, aktuellen News, hochinteressanten Workshops und vielem mehr befinden sich auch wieder einige hübsche Grafiken, 2 kleine Demos und 2 lustige Spiele mit auf der Disk, die wie immer im DD-Format vorliegt, da sonst diese Unmenge an Daten keinen Platz darauf hätten! Das XLE-Mag ist mit Sicherheit eines der informativsten Diskmags die es je für unseren Atari gab und es sollte in keiner Sammlung fehlen!

PINK FLOYD-The Wall

Auf dieser Disk findet Ihr 25 Stücke von den Pink Floyds die mit dem AMS-Player erstellt wurden (eine Art simulierter Synthesizer!). Die Stücke haben in etwa die Qualität eines Masic-Stückes und sind ein Crashkurs quer durch die Werke der Pink Floyds! Für Soundsammler sicher eine recht interessante Disk, da man diese Stücke sonst auf keiner Sound-PD finden kann!

So, das waren auch schon wieder unsere PD-Neuvorstellungen für dieses mal. Ich hoffe es ist wieder für alle etwas interessantes dabei und sage tschüß bis zum nächsten mal!

Euer Sascha Röber

PD Bestellungen bitte an die Magazin-adresse richten. Eine PD-Disk kostet 2.-DM. Zusätzlich fallen auch bei PD-Bestellungen die normalen Portokosten an, daher der Rat nie einzelne PD´s zu bestellen, es wird dann einfach zu teuer!

DISK LINE 61

Und wieder einmal ist eine neue DISK LINE bereit , von Euch erforscht zu werden. In dieser Ausgabe haben wir wieder einen sehr unterhaltsamen Mix verschiedenster Programme, die Euch sicher gut gefallen werden. RIPPLE berechnet in Basic eine sehr schöne Grafik, wem das zu lange dauert kann aber auch das fertige Bild direkt laden! BOWLING ist eine wirklich gelungene Umsetzung des bekannten Hallenspiels, in der Ihr kräftig ´ne ruhige Kugel schieben könnt. Die AMIGA SAMPLIX DEMO ist eine nette kleine Demo mit flotter Musik und der MINI-COMPOSER ermöglicht das leichte erstellen und abspielen eigener Musiken! Mit dem Programm SHRINK haben wir einen leistungsstarken Packer-entpacker der zum LEVELWETTBEWERB gehört, der in dieser Ausgabe mit dem Spiel KITTEN glänzt, das als SHRINK-Datei auf der Disk zu finden ist!

Und natürlich präsentiert Euch die DISK-LINE wieder ein paar Grafik-Leckerbissen in Form vom 9. Teil des DISK-LINE-Viewers mit 256 Farben-Bildern sowie einige neue Sampler mit dem bereits 14. Teil von SAMPI, in dem auch Treckis etwas finden werden. Da kann also das Motto nur lauten: Diese steinstarke Ausgabe besorgen, ins Laufwerk einlegen, starten und Spaß haben!

Best. Nr. DL 61, 7.00DM PS: Wie wäre es mal wieder mit ein paar Einsendungen? Neue Software bedeutet noch mehr unterhaltsames Vergnügen!

Aktuelle Produkte

Streets

Auf den Straßen herrscht Bürgerkrieg. Bewaffnete Rebellen haben viel Gebäude in der Stadt besetzt und ballern was das Zeug hält auf alles, was sich bewegt. In diesem Chaos ist es Zeit für ein Team von Spezialisten aufzuräumen. Die Scharfschützen rücken aus um die Ordnung wieder herzustellen! In diesem Spiel bist Du der Schütze einer solchen Einheit und musst natürlich die Bösen abknallen. Um Dir zu helfen zeigt Dein Team Dir mit Hilfe von Pfeilen an, in welcher Richtung der nächste Gegner steht. Nun heißt es schnell das Fadenkreuz auf den Fiesling zu bewegen und abzudrücken, bevor er Dich killt! Die Grafik des Spiel ist recht brauchbar und der Sound ist auch ganz nett aber der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön happig, denn man hat nur immer 3 Sekunden um den Gegner in einem mehrere Bildschirme großen Abschnitt zu finden und zur Strecke zu bringen. Wer schon immer mal ein Scharfschütze sein wollte liegt hier sicher richtig!



Preis 15.-DM

Kult

Lange Zeit war dieses tolle Ballerspiel nicht mehr erhältlich, jetzt ist es in begrenzter Stückzahl wieder zu haben. In diesem Spiel steuert man einen Hubschrauber durch feindliches Gebiet, in dem sich allerlei Monster tummeln, die man mit der Bordkanone erledigen muss. Dabei hinterlassen die Viecher immer wieder Extras, mit denen man die Bordbewaffnung wie im Klassiker Zybex stückweise ausbauen kann. Die Grafik ist Schwarz-Weiß in Gr. 8, dadurch aber sehr Detailgetreu! Der Sound ist recht gut, nur die FX hätten ruhig etwas markiger sein können doch sowohl Steuerung als auch Gameplay können überzeugen. Hat man damals von Mission Zirkon unberechtigter Weise behauptet es wäre ein Nachfolger zu Zybex kann man dies hier viel eher behaupten, auch wenn man diesmal im Heli und nicht mittels Jetpack unterwegs ist!



Preis 15.-DM

Aktuelle Produkte

Loriens Tomb

Dies ist mal wieder ein Denkspiel a la Chromatics, in dem man verschiedene Symbole zusammenschieben muß um sie vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Zu Anfang, wenn von jedem Symbol nur 2 oder 4 da sind ist das noch recht einfach, aber sobald 3 oder mehr gleiche Symbole auftauchen ist planen angesagt, doch das Zeitlimit hängt einem im Nacken. Dazu kommen noch Features wie Fahrstühle die Teile über den Screen bewegen die Loriens Tomb einmalig unter den Spielen dieses Genres machen. Das Spiel überzeugt auf der ganzen Linie, denn sowohl Grafik wie auch Sound, Steuerung und Levelaufbau können sehr wohl gefallen. Satte 100 Level sorgen für langen Spiel- und Grübelspaß. Für mich ist Loriens Tomb eines der Besten Denkspiele für unseren Atari!



Preis 15.-DM

Hawk Moon

Hier haben wir mal wieder ein typisches Polen Jump and Run-Game, in dem der Spieler (der mich irgendwie an den Hulk erinnert (schön Grün!)) versuchen muss, verschiedene magische Gegenstände in seinen Besitz zu bringen um schließlich aus dieser gefahrvollen Welt zu entkommen. Natürlich gibt es allerlei Viehzeug das eben dieses verhindern möchte und da unser Recke außer laufen und springen nix hat um sich zu verteidigen ist es ein Segen, das die Steuerung recht gut funktioniert. Darüber hinaus bietet das Spiel recht netten Sound, gute Grafik und die für Polen Jump and Runs so typischen ca. 200 Kilometer Laufstrecke auf denen man ein paar seltene Gegenstände finden muß. Ein soliedes Jump and Run das man durchaus spielen kann!



Preis 15.-DM

Aktuelle Produkte

Anime FANtastics



Die aufregende Welt der Mangas und Animes hat in der ganzen Welt schon viele in Ihren Bann gezogen. Das ist nicht erst seit Pokemon und Sailor Moon so , das es noch viel mehr gibt als das zeigt diese erste von mir aus Internetinhalten zusammengestellte CD-Rom auf der sich neben ca. 400 Grafiken zu den verschiedensten Serien und Animefilmen auch rund 20 Fanvideos im Mpeg und Quicktime-Format befinden.

Ganz besondere Highlights sind dabei für mich die 4 Videos zur Serie „Neon Genesis Evangelion", die allesamt mit toller Musik untermalt und sehr gut geschnitten wurden. Wer einmal das Video mit Europes „Final Countdown" Musik gesehen hat wird mir hier uneingeschränkt zustimmen.

Aber auch das fast 6 Minuten lange Video zum Spiel Final Fantasy 6!, in dem alle Animationsfilme des Spiels zusammengeschnitten und mit der unheimlich guten Melodie „Frozen" von Madonna unterlegt wurden ist ein wahrer Augenschmaus.
Horrorfans bekommen Ihren Kick sicher beim „Resident Evil Video", in dem die Animationen aller 3 Spiele zu einem wahren Schlachtfest zusammengefasst wurden (nix für schwache Nerven!).
Außerdem gibt es noch tolle Videos zu Sailor Moon, Visions of Escaflown, Ghost in the Shell und vieles mehr!
Alles in allem satte 2 Stunden Videos in bester Qualität.

Auch die Grafiken haben eine ganze Menge zu bieten, wie Ihr schon auf dieser Seite anhand der paar Beispielbilder erkennen
könnt!



Die Anime-FANtastic ist die erste CD-Rom dieser Reihe, die dadurch das ich nur Files in den Formaten Mpeg, Quicktime, Jpeg, IFF und GIF ausgewählt habe auf fast jedem System mit genug Speicher läuft. Empfehlenswert sind aber etwa 400Mhz, 128KB Ram.
Die CD ist ab sofort hier bei uns erhältlich und wird zum Preis von 15.-DM ausgeliefert. Vielleicht wird es bis zur JHV in Herten schon die Nummer 2 geben!

Lebendig Begraben!

Von Glenn Morton

Ich bin immer wieder erstaunt wie gut er noch läuft. Ja, mein alter Mercedes Strich 8 ist immer noch ein Prachtstück. Da kann sich so manch eine von diesen neuen Kutschen eine Scheibe von abschneiden. So, jetzt ist es nicht mehr weit bis nach Hause. Ist auch gut so. Es ist schon halb zwei Uhr Nachts und ich muss Morgen sehr früh schon wieder draußen sein. Aber wenn der vor mir noch lange so langsam fährt brauche ich nicht mehr ins Bett zu gehen. Hilft nichts, also überholen. Ey, was soll das denn, jetzt wo ich neben ihm bin wird er schneller. Sehr witzig Kumpel. Scheiße, wo kommt der von vorne jetzt her. Ich muss ausweichen aber links ist ein tiefer Graben, was...

Wo bin ich jetzt und was ist geschehen? Ein Krankenhaus. Viele komplizierte Apparate. Das ist ein Beatmungsgerät und mit dem da wird normalerweise das Herz in Gang gehalten. Auf dem Bildschirm da oben werden meine Gehirnströme gemessen, aber er zeigt nichts an. Muss defekt sein, ich denke ja schließlich! Und doch ist es komisch. Auf einem anderen Monitor zeigt eine Linie meine Herzschläge. Sie sind im Takt der künstlichen Pumpe neben mir. Der Arzt kommt herein. Bei ihm sind meine Eltern und mein Bruder. Ich will lächeln, Hallo sagen. Es geht nicht. Der Arzt beginnt zu sprechen.

„

Ihr Sohn wurde um 3.09 Uhr hier eingeliefert. Er hatte einen Frontalzusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug. Der andere Fahrer war auf der Stelle Tot. Als Ihr Sohn hier ankam schlug sein Herz noch. Eine Stunde später setzte es aus. Wir haben es künstlich weiterschlagen lassen, aber es ist hoffnungslos. Ihr Einverständnis vorrausgesetzt werden wir die Maschinen jetzt abschalten".

Meine Mutter bricht zusammen, mein Vater hat Tränen in den Augen. Er nickt stumm. Mama wird von einem Pfleger und meinem Bruder rausgebracht. Auch er weint. Der Arzt kommt auf mich zu. Er hebt die Hand und schließt meine Augenlider. Das muss es jetzt gewesen sein. Ich verstehe aber immer noch was er sagt. Man bringt mich in den Keller. Aus den Gesprächen heraus weiß ich das dort die Kühlfächer sind. Ich werde in eines hineingelegt.

*

Ich habe keine Ahnung wie lange ich dort drin war. Für gewöhnlich sind es ja drei Tage. Als sie mich herausholten war ich kalt wie Eis. Normalerweise hätte spätestens nach einem Tag alles vorbei sein müssen. Wieso lebe ich immer noch? Jetzt bringen sie mich zum Leichenbestatter. Der beginnt meinen steifen Körper zu waschen und zieht mir den Beerdigungsanzug an. Als er damit fertig ist legt er mich in einen Sarg.

„Dein Vater wollte beste Eiche. Meinetwegen, ist für uns beide günstig. Für mich finanziell und Du wirst nicht so schnell von den Würmern angenagt."

Ich kann das alles nicht glauben. Ich träume doch nur. Das ist ein Alptraum. Ich versuche zu schreien als der Pastor predigt. Ich will um mich schlagen als sie den Sargdeckel schließen, aber es geht nicht.
Man trägt den Sarg zum Grab und langsam wird die „Totenkiste" hinabgelassen. Man beginnt damit, Erde in das Loch zu schütten. Die dumpfen Schläge werden immer leiser... Hören auf...Ich muss aufwachen...
Ich muss aufhören zu Träumen. Aber es ist kein Traum. Ich fühle wie eine Träne aus

Lebendig Begraben!

meinem Augenwinkel läuft. Wie ist das möglich? Mein rechter Zeigefinger bewegt sich. Oh Gott, ich verstehe!!!

Ich war nicht tot. Ich war „Scheintot" ! Ich fühle wie das Herz wieder lauter und kräftiger zu schlagen beginnt. Meine Lungen füllen sich mit Luft. Ich öffne die Augen, kann aber nichts sehen. Meine Hände tasten um mich herum. Mein Verstand weigert sich zu Begreifen. Ich liege in einem Sarg mit wer weiß wie viel Tonnen Erde auf dem Deckel. Nein, das kann doch nicht das Ende sein. Ich kralle mich in den Bezug über mir und reiße ihn herunter. Ich bin vor Angst halb wahnsinnig. Ich schlage und kratze gegen den Deckel. Kleine Holzsplitter fallen mir ins Gesicht. Ich schwitze wie ein Schwein. Meine Lungen stechen. Natürlich, der Sauerstoff geht zu Ende. Ich habe schon keine Fingernägel mehr, klebriges Blut rinnt meinen Arm hinunter. Trotzdem mache ich weiter. Plötzlich fühle ich etwas anderes als Holz. ERDE!

Ich habe es geschafft, ich bin durch den Deckel. Ein seltsames Glücksgefühl überkommt mich als durch das faustgroße Loch lehmiger Boden auf meine Brust fällt. Ich lasse für einen Moment die Arme sinken. Aber ich kann sie nicht mehr anheben. Ich fühle ein Brausen in meinem Kopf. Der Sauerstoff. Ich versuche japsend noch etwas Luft zu holen. Ich muss hier raus. Es kann doch nicht jetzt........

ENDE

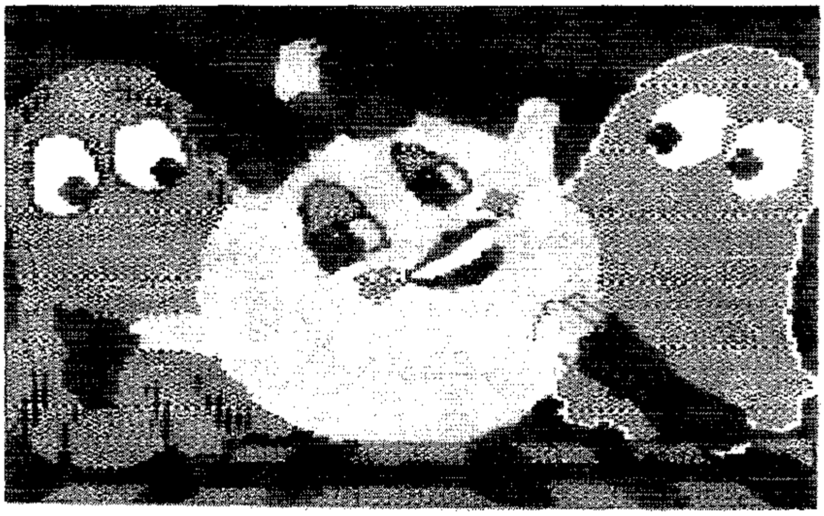
Meine lieben Leser! Wie Ihr seht hat unser guter Freund Glenn Morton einiges für gute Horrorstorys über, da kann es einem schon eiskalt den Rücken runter laufen. Aber diese Seiten müssen nicht immer mit Horrorgeschichten gefüllt werden, es kann auch mal etwas ganz anderes sein, wie wäre es denn mal mit einer Geschichte die zu einem Atari-Klassiker passen würde (Wenn ich die Zeit hätte würde ich eine zu Star Riders II schreiben!). Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt und ich würde mich wirklich riesig freuen wenn sich noch ein paar Leute als Autoren versuchen



würden! Für alle Einsendungen gibt es auch ein paar tolle Überraschungen! Außerdem ist dies auch eine tolle Gelegenheit für alle die nicht programmieren können einen Beitrag zum NGAM zu leisten, also ran an die Tasten!

Sascha Röber

Game-Clones Vol. 2



Einer der Hits des Jahres 1981/82 lautete „Pacman“ und löste ein regelrechtes Pacman-Fieber aus. Kein Wunder also das dutzende Nachahmungen und sogar eine ATARI Single mit dem Titel „Pacman Fieber“ auf den Markt kamen. Von Atari kennt man wohl neben Pacman auch Ms. Pacman (Ms. = Miss, nicht Microschrott!) und vielleicht die Prototypen oder Raubkopien Jr. Pacman und Super Pacman. Auch andere Firmen beteiligten sich an der Pacmania, von Nintendo (und vielen anderen) gab es damals sogenannte LCD-Spiele mit eingebautem Pacman Clone oder lizensiertem Original-Pacman. Der Copyright Inhaber und Lizenzvergeber war damals Namco und verdiente sich so einige Millionen dazu. Wer schlau war machte ein paar Veränderungen und vergab irgendeinen Namen und konnte sich dadurch die Lizensierung ersparen. Im PD-Bereich gehört Pacman zu den Top-5 Clones, neben Tetris, Breakout, Pong und Tron. Aus den dutzenden Pacman-Clones habe ich mir heute die Games Aropac (steht für : Another Ripoff of Pacman), Jr.Munch (Pacmunch Jr.) und Paclaby (Pacman Labyrinth) ausgesucht. Mag sein, dass der ein oder andere Titel schon mal im PD-Mag erschienen ist. Doch bei so vielen PD-Mag Ausgaben ist das nun mal nicht zu verhindern. Auf jeden Fall viel Spaß damit!!

Andreas Magenheimer

Wettbewerb

Endlich ist es geschafft, nach fast 2 Jahren langwierigen vor sich hinstotterns sind jetzt wirklich 10 Programme hier bei mir eingetroffen, das Ziel des Wettbewerbs ist also erreicht, doch es war ein langer Weg bis dahin. Traurig ist nur das es ohne die gewaltige Hilfe von Harald Fischer nie geklappt hätte, denn er hat satte 5 Programme eingesand! Dazu kommt dann noch eines von Heiko Bornhost (eingesand von Andreas Magenheimer!) eines von Thorsten Helbing, von Enno Gehrke, Tino Reminder und Uwe Raupach. Vielen Dank an Euch alle und viel Spaß mit den Preisen! Ich stehe jetzt allerdings vor einem großen Problem: Was nun? Einen neuen Programmierwettbewerb starten der vielleicht Ewigkeiten braucht um zu einem Ergebnis zu kommen? Das bringt wohl nichts, also ist mir schlicht und einfach die Idee gekommen das Ihr bis zur nächsten Ausgabe eine gute Idee für einen neuen Wettbewerb einschicken könntet! Alle Ideen werden dann in der nächsten Ausgabe vorgestellt und Ihr könnt dann die aussuchen die Euch am besten gefällt, diesen Wettbewerb machen wir dann! Also, jetzt ist Kreativität gefragt! Wer immer mal eine Idee hatte die man noch nie Umgesetzt hat bekommt hier seine Chance! Ich warte auf Eure Vorschläge!

Euer Sascha Röber

PD-Mag 2/2001

Das PD-Mag läßt uns auch im Sommer nicht im Stich und sorgt für heißen Software- und Informations-Nachschub, wie immer auf zwei beidseitig bespielten Disketten, und es nähert sich schon langsam aber sicher das 10jährige Jubiläum. Doch wollen wir der Sache nicht vorgreifen, sondern gleich nachsehen, was Sascha mit dieser Ausgabe an Überraschungen bereithält.

Das Intro präsentiert sich diesmal erst nach längerer Ladezeit und baut dann langsam eine Backsteinmauer auf (Tip: Kann man mit den Konsolentasten beschleunigen), aus der dann immer mehr Backsteine herausfallen. Wem das bekannt vorkommt, der irrt sich nicht, dieses Intro gab es schonmal und wurde von Charly Danger in Quick geschrieben, aber man kann sie sich ruhig nochmal ansehen, zumal sowohl die Idee als auch die Musik sehr originell ist. Trotzdem kommt natürlich Spannung auf das Vorwort auf, und nachdem es geladen ist, kann man ein Lob von Sascha lesen, der sich über die rege Beteiligung von Lesern freut und kurz auf eine neue Workshop-Serie mit Andreas Magenheimer hinweist. Kurz danach hat man auch wieder das gewohnt-bekannte Auswahlmenü vor sich und kann sich gleich auf das Bild stürzen, dessen Vorhandensein oben am Bildschirmrand angezeigt wird. Leider bekommt man dann allerdings kein gerade gutes zu Gesicht, denn man sieht nur ein äußerst karges, gitterartiges Hintergrundmuster und einen Schatten davor, der allenfalls entfernt an eine bekannte Figur aus „Krieg der Sterne" erinnert. Schade, es gibt wesentlich bessere Bilder, vielleicht ist bei der nächsten Ausgabe mal wieder ein besseres dabei.

Interessanter ist dann die Rubrik „Atari Neues": Hier berichtet Sascha über die 3. Ausgabe der Zeitschrift „Computer Flohmarkt", die aber für ATARI-Fans erneut wenig zu bieten hat, dann über geplante eigene Audio-CDs namens „PD-World ATARI Game Hits", die er deshalb gern zusammenstellen will, weil seine Lieblingstitel auf mehreren CDs verstreut sind und er sie alle gern mal auf einer haben will, und außerdem plant er eine Art Sammelbank für nicht mehr gebrauchte 5,25"-Disketten, die ja nur noch sehr schwer erhältlich sind und dort zu vernünftigen Preisen bestellt werden können. Daher bietet er seinen Lesern an, ihnen welche abzukaufen, um sie dann über diese Bank anderen XL/XE-Fans anbieten zu können.
Weiter geht es mit der Rubrik „Intern": Im Text PD-GAMES kann man sich eine Liste aller PD-Spiele ansehen und bei VERSAND wird die Kurzbeschreibung der Programme im Katalog fortgesetzt, daneben gibt es im BASIC-KURS diesmal die Einbindung von Maschinensprache in Form vorbeisausender Sterne zu studieren und die CLUBINFOS gehen auf das neue Hint-Hunt-Book 3 ein sowie auf mögliche neue PDs aus USA und das 10jährige Jubiläum vom PD-Mag. Daneben gibt es natürlich noch den WETTBEWERB, zu dem es aber keine neue Einsendung gab und den neuen WORKSHOP von Andreas Magenheimer, bei dem es um Level-Editoren und das Erstellen neuer Levels für Spiele geht. Hier hat man sogar die Möglichkeit, selbst erstellte Levels einzusenden, die dann später auf der DISK-LINE erscheinen werden. Zuletzt gibt es wie immer auch das IMPRESSUM zu lesen.
Der „Hardware-Test" hat es diesmal mit einer eher ungewöhnlichen Hardware zu tun, nämlich mit einem Lenkrad-Joystick. Sowas hat es tatsächlich mal für den XL/XE gegeben und nach Saschas Begutachtung eignet er sich sowohl für Renn- als auch für Weltallspiele, aber heute dürfte sowas nur noch schwer irgendwo aufzutreiben sein, mit etwas Glück vielleicht auf einem Flohmarkt.

Im Forum gesellt sich zuerst wieder der Text LESERBRIEFE, wobei hier zwei Briefe von Lesern vorgestellt werden, dann im SPECIAL verrät Sascha seine 10 besten Ballergames (die ihm am meisten Spass machen, allerdings gibt es neben seinen ja noch weitere, die ebenfalls in seine Liste passen würden, z. B. „River Raid", „Asteroids" oder das legendäre „Zaxxon"). Und dann sind auch wieder die ANZEIGEN dabei.

Kunterbunt und lebhaft sind diesmal die „Softwaretests" ausgefallen: Im Text KOMMERZIELL wird „Neron" vorgestellt (ein Renn- und Hüpfspiel im alten Rom), den MEGAHIT hat „Mirax Force" erreicht, den MEGAFLOP dagegen „Clipper" (eine Handelssimulation der langweiligen Sorte), die OLDIES werden vom Spiel „Rainbow Walker" angeführt (bei dem man einen Regenbogen wieder einfärben muß), unter AKTUELL kann man die „AMC-Soft"-Disketten finden, zu den TOP TEN gab es zwölf Einsendungen und damit wieder einiges an Bewegung bei den Plätzen und in der DEMO-CORNER wird die Demo TIMELESS besprochen, die aber schon Altbekanntes zeigt und aus der nicht klar wird, warum sie 128 kB Speicher verlangt.
Auch die Rubrik „Outside" ist erneut mit von der Partie. Sascha präsentiert hier im Buchtip einen weiteren Roman aus der „Battletech"-Reihe, der VCS 2600-CORNER nimmt „Galaxian" unter die Lupe und der Filmtip beschäftigt sich diesmal mit dem Zeichentrickfilm „Titan A.E.", der eine Geschichte für Kinder und Erwachsene beinhaltet.
Außerdem hat Sascha diese Ausgabe mit einer kräftigen Portion PD-Software gewürzt, neben dem CSM-Editor und dem Fileloader wäre da als erstes das Spiel KILLZONE, bei dem man sich bemühen muß, einem zufliegende Kästen in die Richtung des Gegners zu ballern, wo sie bei einer bestimmten Farbe explodieren, ein weiteres Spiel namens DARKSTAR (eine TRON-Variante, nicht schlecht, aber mit sehr einfacher Grafik) und noch ein Spiel, das BOULDER heißt und mit dem man in 9 Runden seine Pfeile auf verschiedene Ziele werfen muß, noch ein Spiel, diesmal das berühmte MENSCH-ÄRGERE-DICH-NICHT, ebenso GALACTIC (die PD-Version von „Galaxian") und außerdem STONE MINE (wie nicht anders zu erwarten ein Minenspiel). Auch ein Anwendungsprogramm gibt es: Mit dem CRUNCHER kann man Programme packen, er wurde von polnischen Programmierern geschrieben. Wer glaubt, mit den Spielen sei es schon vorbei, der irrt sich, denn auf der zweiten Diskette sind noch eine Menge mehr zu finden, z. B. drei „Tetris"-Varianten, die zu der Gameclone-Serie gehören, das Spiel MONOPOLY und dazu noch DANDY (ein Dungeon-Spiel, das mir aber ein bisschen seltsam programmiert erschien). Und dann wäre da noch die Demo NEXCESS, die verschiedene Muster und Animationen in Graphics 9 zeigt.

Fazit: Auch mit der zweiten Ausgabe dieses Jahres zeigt das PD-Mag, was in ihm steckt! Informative Texte, ein neuer Workshop und massenweise Spiele, da kann man nur feststellen, daß mit diesen Disketten bei jedem XL/XE-Fan für Spaß gesorgt ist und man sie deshalb auf keinen Fall verpassen sollte!

Thorsten Helbing (WASEO)

Animania

Visions of Escaflowne

Hitomi Kanzaki ist ein Mädchen wie viele andere auch, sportbegeistert, heimlich in einen Mitschüler verliebt und davon fasziniert die Geheimnisse Ihrer Zukunft durch Kartenlegen zu lüften. Doch seit einiger Zeit plagen sie Alpträume von riesigen, panzerbewährten Kolossen, tapferen Rittern und mächtigen Monstern. Eines Tages wird eine dieser Visionen Wirklichkeit als in einem grellen Licht mitten auf dem Sportplatz auf dem Hitomi ihrem Schwarm gerade Ihre Liebe gestehen wollte ein junger Ritter auftaucht, dem nur wenige Sekunden später ein gewaltiger Drache auf dem selben Wege folgt! In wilder Panik versuchen Hitomi und Ihre Freunde zu fliehen, doch weit kommen sie nicht, es kommt zum Showdown zwischen dem Ritter und dem Drachen, bei dem der Ritter getötet worden wäre, wenn Hitomi nicht gerade in diesem Moment eine weitere Vision gehabt hätte bei der sie den Angriff der Bestie vorhersehen konnte. Durch Hitomi gewarnt schafft es der junge Ritter dem Angriff auszuweichen und den Drachen, dessen nicht gepanzerter Bauch kurz frei lag zu töten. Noch während die zu Tode erschrockene Hitomi in Tränen ausbricht erscheint wieder dieses grelle Licht und umhüllt sowohl den Ritter wie auch Hitomi, die nun ohne es zu wollen in eine Ihr fremde Welt voller unheimlicher Wesen geschleudert wird, eine Welt, an deren Sternenhimmel man die Erde und den Mond sehen kann und die den Namen GAIA trägt. Es ist die Heimat unseres Ritters, der sich nun als Prinz Van von Varnellia verstellt, doch leider weiß der junge Prinz selbst nicht wie er auf die Erde, die man auf GAIA nur den „Phantom-Mond" nennt gelangt ist und wie Hitomi wieder nach Hause zurückkehren kann, doch er verspricht Ihr alles in seiner Macht stehende zu tun um sie wieder nach Hause zu schicken. Wie sich herausstellt war der Kampf mit dem Drachen Teil einer Zeremonie, durch die Prinz Van zum König von Varnelia wurde. Während der Krönungszeremonie wird das friedliche Land jedoch von unsichtbaren Giganten angegriffen und König Varn muss zusammen mit Hitomi in einem gepanzerten, menschenähnlichen Kampfkoloss Namens Escaflowne fliehen, während sein Königreich von den unbekannten Angreifern in Schutt und Asche gelegt wird.

Visions of Escaflowne ist eine unheimlich spannende Serie mit 26 Episoden a ca. 25 Minuten, die gekonnt mittelalterliche Ritterromantik mit mystischen Elementen und Mecheinlagen kombiniert und zu einer tollen Story verbindet. Die Animationen sind sehr gelungen, auch wenn sich die einzelnen Figuren durch, nennen wir es mal „Profil" auszeichnen, denn der Zeichner hat wohl eine Vorliebe für ausgeprägte Nasen!

Trotzdem ist Visions of Escaflowne ein echtes Muss für alle Fantasyfans, denn die Story die sich erst nach und nach entwickelt weiss einen wirklich zu fesseln!

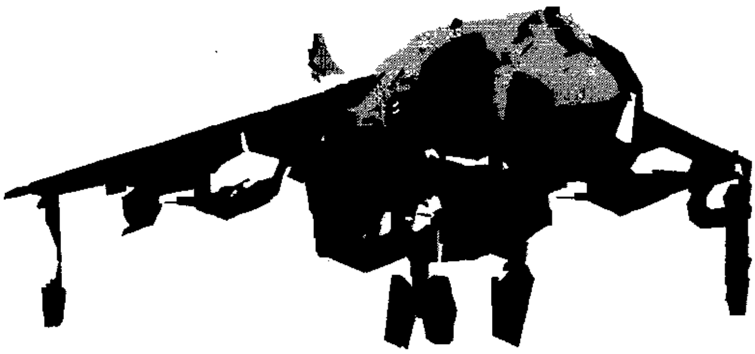
Erschienen sind bisher 16 der 26 Folgen auf vier Videokassetten mit jeweils 4 Folgen, die es bei ACOG zum Preis von je ca. 50DM zu kaufen gibt, allerdings nur als japanische Originalversion mit deutschen Untertiteln!



VCS-Corner

River Raid 2

Jawohl , zu River Raid gab es 'ne Fortsetzung. Activision dachte sich, dass solch ein erfolgreiches Videospiel eine Fortsetzung braucht. Worum geht es diesmal? Dürfte nicht schwer zu erraten sein. Mit 'nem Flugzeug durch die Gegend fliegen und alles abknallen. Man startet zu beginn von einem Flugzeugträger und los geht's. Man fliegt diesmal nicht durch ein Tal, sondern vorwiegend durch die Luft und über Wasser. Gegner sind wie im ersten Teil Flugzeuge, Schiffe und was sonst noch so zum Luft- und Wasserverkehr gehört. Mehr kann ich leider nicht sagen, denn River Raid 2 ist wesentlich schwerer als der erste Teil. Leider liegt das aber nicht am Schwierigkeitsgrad, sondern an der äußerst gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Warum hat man die denn nicht beibehalten? Grafik und Sound sind allerdings gelungen.



Fazit:
Wer River Raid mochte, mag auch die Fortsetzung, sofern man sich mit der Joysticksteuerung anfreunden kann. Ich persönlich brauch's nicht unbedingt.

Pick 'n Pile

Sogar Ubisoft hat mal für's VCS produziert. Bei Pick 'n Pile handelt es sich um eine Tetris-Variante. Man muss aber hier keine Klötzchen in die Reihe bringen, sondern verschiedene Objekte nebeneinander oder übereinander stapeln. Bei 2 gleichen Objekten verschwinden diese. Hört sich einfach an, ist es aber nicht, denn es gibt jede Menge verschiedene Objekte und zudem noch ein Zeitlimit. Ist dieses überschritten, dann ist Sense. Und alle Objekte gibt es auch noch in verschiedenen Farben. Die Grafik ist daher sehr farbenfroh. Sound gibt es nur in kargen Tönen. Aber Spaß macht es trotzdem weil's halt wie Tetris einen gewissen Suchteffekt hat. Und mit insgesamt 100 Levels ist man auch eine Zeit lang beschäftigt.

Fazit:
Wer auf Tetris steht, der hat garantiert mit Pick 'n Pile auch seinen Spaß!

ST-Gametests

Black Tiger



1990 wurde diese tolle Jump and Run von der Firma Capcom veröffentlicht. Auch in der Spielhalle war Black Tiger ein Erfolg. Doch nun zur Vorgeschichte. Die Welt ist ein dunkler Ort geworden und wird von allerlei bösen Gestalten bevölkert. 4 Drachen beherrschen diese Welt. Und Du, der Spieler, musst die Welt in ein goldenes Zeitalter führen. Oder besser gesagt die Drachen killen! Acht große Level gilt es zu bewältigen und am Ende wartet jeweils noch ein dicker Obermotz. Man arbeitet sich meist von links nach rechts oder von unten nach oben durch den Level. Anfangs ist man nur spärlich ausgerüstet und bekleidet, nach einiger Zeit kann man sich aber bessere Rüstungen und Waffen kaufen. Monster gibt es in Hülle und Fülle. Da wären zum Beispiel Fledermäuse, Feuerdämonen, Riesenschlangen und vieles mehr. Jedes Monster hinterlässt uns netterweise Geld oder andere Extras. Befreien wir unterwegs einen Händler der zu Stein wurde, so wartet ebenfalls eine Belohnung auf uns.

Doch nun zur Bewertung: Die Grafik steht dem Spielhallen-Original in Nichts nach; gleiches gilt für den Sound. Die Steuerung ist auch gut umgesetzt und Spaß macht Black Tiger auch ´ne ganze Menge. Wenn auch der Schwierigkeitsgrad nach dem 4. Level recht happig wird. Alles in allem absolut empfehlenswert.

The Gambler



Hallo NGAM-Leser – und alle, die es noch werden wollen ...

Die Sonne macht einen bald kirre und ich muß hier sitzen und bluten :-)
Eine Menge Neuigkeiten, die euch interessieren werden habe ich wieder für euch zusammen getragen, um sie auf den folgenden Seiten zu präsentieren.
Darum fange ich auch gleich damit an:

ColoPS V2.0: Neues, kostenloses Update

Der bekannte Calamus SL Druckertreiber ColoPS ist ab sofort in der Version 2.0 zu haben.

Das Update ist für Besitzer der Version 1.X kostenfrei.
Informationen:
http://www.calamus.net/de/mag/feder/index.php

Neu in Version 2.0 von ColoPS ist die Unterstützung des STEmulators. Damit lässt sich ColoPS auch auf Windows-Systemen einsetzen.

Neu in Version 2.0 von MonoPS ist - neben der Unterstützung des STEmulators - die EPS-Ausgabe.

ColoPS ist der universelle PS/EPS-Druckertreiber für Calamus SL und der einzige Druckertreiber der direkt PDF aus Calamus SL ausgeben kann.
Informationen:
http://www.dreischer.de/colops/ColoPS_D.html

GSExec V 1.30: Neue Version des GEMScript-Interpreters

Auf der Homepage von Harald Becker ist die neue Version 1.30 des GEMScript-Interpreters GSExec verfügbar. Sie enthält Laufzeitroutinen zur Unterstützung von Dialogboxen, Popup-Menüs und dem GEM-Klemmbrett. Die ebenfalls erhältliche neue Betaversion des Texteditors JAnE (2.04ß) enthält neben einigen Fehlerbereinigungen dieselben Erweiterungen im Makroprozessor.

Informationen:http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/

Update Funmedia

FunMedia, ein Programm zur Videobearbeitung am Computer, wurde von seinem Autor Patrick Eickhoff in einer aktualisierten Version herausgegeben. Die wesentlichen Neuerungen:

- Überarbeitetes Texturauswahlmenü für 3D-Objekte: Texturen können jetzt auch innerhalb eines Polygons gekachelt werden.
- Zoomen bei den 3D-Körpern, wobei einzelne Flächen oder zusammenhängende Flächen gezoomt werden können.

• Beim Digimenü wird bei Ausschnitt das Bild nicht mehr umständlich als Block, sondern direkt als Bild im Fenster geöffnet.

Informationen:
http://members.tripod.de/funmedia/

Atari-Spiele nun für das Handy

Wie das Magazin c't berichtet (http://www.heise.de/newsticker/data/ju-23.06.01-001/), sollen alte Atari-Spiele wie z.B. Pong für Handys angeboten werden. Benötigt wird dazu allerdings ein Java-fähiges Modell, d.h. eines mit der Java2 MicroEdition (J2ME). In der zugeordneten c't-Diskussionsgruppe geht es ziemlich turbulent zu.
Vielleicht gibt es ja demnächst neben MagiC, MagiC PC und MagiC Mac auch MagiC Mobile.

UPX 1.20 verfügbar

UPX, der Packer für ausführbare Programme (PRG, APP, GTP, TTP) ist in der Version 1.20 verfügbar.

Neu:

• etwas schnellere Kompression
• work around für ein gcc-Problem in der letzten djgpp2-Distribution

UPX 1.20 läuft jetzt auch problemlos mit MagiC Mac zusammen. Klasse Programm!

Informationen:
http://upx.sourceforge.net/ bzw. auf der alten
Homepage http://wildsau.idv.uni-linz.ac.at/mfx/upx.html.

CoMa 5.3.0 mit Sommer-Rabatt

CoMa für Atari liegt jetzt in der überarbeiteten Version 5.3.0 zum Download auf der Softbär-Homepage http://Softbaer.g-b-r.de/ bereit.

Für Neukunden gelten bis 30.9.2001 Sommerpreise mit bis zu 31% Preisvorteil!

CoMa Standard kostet 49,- DM , CoMa Voice 89, DM- und die Professional-Version gibt es schon für 139,- DM.

Das Update ist für Kunden, die das Programm in den letzten 6 Monaten erworben haben, kostenlos; alle anderen Kunden erhalten für 30,- DM einen Update-Key.

CoMa steht für Communication-Manager und enthält folgende Funktionen:
• Anrufbeantworter,
• Fax- & Voice-Abruf-System,
• Faxe senden & empfangen,
• Terminal & Mailbox mit internen Send- & Receive-Z-Modem-Protokoll.

Die Liste der Verbesserungen finden Sie auf der Homepage von Softbär unter:
http://Softbaer.g-b-r.de/
Neue Version MusicEdit 6.5

Die Hauptneuerung von MusicEdit 6.5 sind die Phrasierungs-/Legatobögen. Sie sind in Anfang, Ende und Wölbung einstellbar. Weiteres siehe:
http://www.musicedit.de/

Traincommander

Train-Commander dient als Steuerung einer Märklin-Digital Modellbahn-anlage.
Zurzeit sind folgende Funktionen verfügbar:

• Schalten von Weichen und Signalen über das Stellpult
• Gleisbesetzt-Anzeige
• Steuern von Lokomotiven (mit Zusatzfunktionen)

Besondere Eigenschaften:

• Alles läuft in GEM-Fenstern ab! Also handelt es sich hierbei um ein GEM-Programm!
• Farbige Gleisbilder!

Geplante Funktionen:

• Fahrstraßen verwalten (Knöpfe für Stellpult schon vorhanden)
• Joystick-Unterstützung
• Und... und... und... Was sich so ergibt (Der Autor ist offen für jede Idee)

Informationen:
http://www.ewsoft.ch/

Pinball Dreams für Falcon nun Freeware

Digital Illusions hat die Flippersimulation Pinball Dreams jetzt als Freeware freigegeben. Das Game läuft auf allen Atari Falcon (!) mit 4 MB und RGB-Monitor. Downloaden kann man die rund 1.2 MB große Datei unter folgendem Link:
http://www.fatal-design.com/pinball/

FalcAMP 1.08

Sector One hat den MP3-Player für den Falcon aktualisiert. In der Version 1.08 von FalcAMP wurden zahlreiche Bugfixes und Optimierungen in den Plugins sowie Änderungen am RSC-File vorgenommen.

Informationen und Download:
http://deunstg.free.fr/sct1/falcamp/index.html

AtarIRC 1.19

Lonny Pursell hat seinen IRC-Client AtarIRC für Stik/Sting aktualisiert. Eine Liste der Änderungen findet man im ATARIRC.HYP.

Informationen und Download:
http://www.bright.net/~atari/html/atarirc.htm

Icon Extract 1.1

Florent Lafabrie hat die Version 1.1 seines Programms Icon Extract veröffentlicht. Es konvertiert Windows-Icons in ein ATARI-kompatibles Format und läuft jetzt auf Falcon, Milan, TT, MagiCPC und MagiCMac.

Download:
http://www.clubinternet.fr/perso/lafabrie/

AtMenu 1.4

AtMenu (das Analogon auf dem Atari zum Apfel-Menu unter MacOS) ist in der Version 1.4 erschienen. Die wichtigsten Neuerungen sind die Übersetzung ins Englische sowie einige Bugfixes.

Weitere Informationen:
http://www.jumpgates.com/skydiver/d/neptun/atmenu.html

Tja Leute – das war mal wieder eine Menge Holz, wenn man bedenkt, das es Hochsommer ist und die Menschen lieber faul in der Sonne liegen und sich den Bauch streicheln lassen ☺

Durch die enorme Menge an News wird heute die Webseitenvorstellung ausfallen. Auf der kommenden Seite gibt es noch einen Programmtest.

Bis zum nächsten Mal .... gtx. Raimund

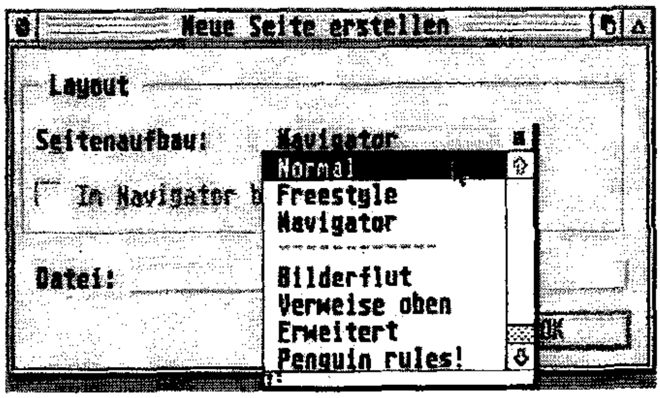


Tach erstmal...

Da wir heute auf die Vorstellung einer Webpage verzichten, nehme ich etwas Artverwandtes im Programmtest. Dafür habe ich mir den Homepage Pinguin pro in der Version 2.5 ausgesucht.

In der Zeit als ich noch auf dem Atari meine ersten Gehversuche in HTML machte, war mir der Homepage Pinguin pro (ab jetzt:HPP) ein willkommener Helfer zum Gestalten der Page. Dabei versteht sich das Programm nicht als komplettes Entwicklungstool für HTML-Seiten, es kommt als Wizzard daher und mit einigen wenigen Klicks und ohne HTML-Kenntnisse hat man eine Page internet reif fertig gestellt.

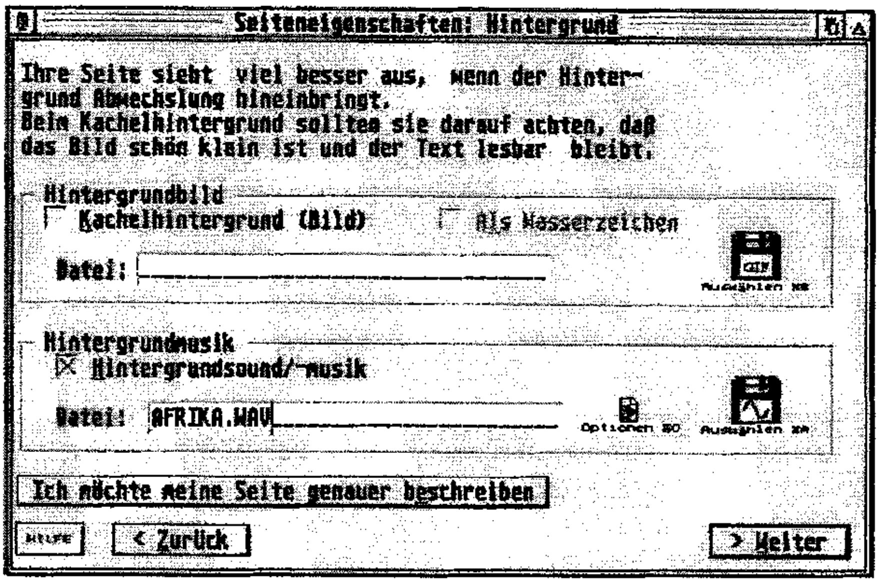
Jau ...dann generieren wir einmal eine Page:



Das erste Window, das sich meldet, möchte wissen, welchen Seitenaufbau der HPP verwenden soll. Anfänger sollten hier zuerst einmal Normal wählen.
Normal: In diesem Modus gibt die Software einen starren Ablauf vor, an dessen Schluss die Seite generiert wird. Es können Bilder, Texte, Verweise und Kommunikationsinformationen eingefügt werden, wobei die Elemente in dieser Reihenfolge abgearbeitet werden
Erweitert: Dieser Modus ist insbesondere für die Grafikliebhaber gedacht, denn hier können anfangs zwei Bilder eingebunden werden
Freestyle: Ist das gewählt, kann man selbst entscheiden, welche Funktion in welcher Reihenfolge auftauchen soll. So kann man z.B. zuerst einen Text, dann eine Grafik, wieder einen Text und dann drei Verweise einsetzen. Die Einschränkung liegt allerdings darin, dass insgesamt nur 7 Stationen anwählbar sind, bis zum fertig stellen der Seite.
Pinguin-Navigator: In diesem Modus können jederzeit sämtliche Elemente ohne jegliche Einschränkung eingefügt werden.

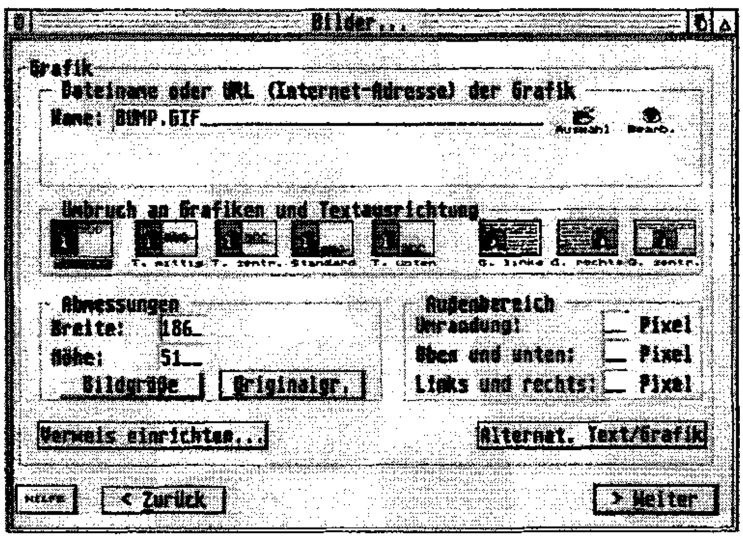
In der Praxis läuft das Gestalten von Seiten wie folgt ab (hier nun der Normal-Modus): Zunächst wird man nach einer bzw. zwei Überschriften gefragt
Hierfür können Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe und Text-Positionierung in der Zeile eingestellt werden.

Im nächsten Fenster (nicht abgebildet) kommen wir zur optischen Aufbereitung der Seite. Es ist hier möglich entweder eine Hintergrundfarbe oder eine Hintergrundgrafik (als Kachel) auswählen. Die Grafik kann sowohl standardmäßig oder auch als Wasserzeichen gewählt werden.



Und was ist mit Krach? Natürlich können auch Samples in die Seite eingebunden werden. Diese sollten im WAV-Format vorliegen und können entweder geloopt werden (eine Sequenz wird permanent wiederholt - der zeitliche Abstand kann aber eingestellt werden) oder auch nur beim ersten Aufruf der Seite gespielt werden (für eine Begrüßung vollkommen ausreichend).

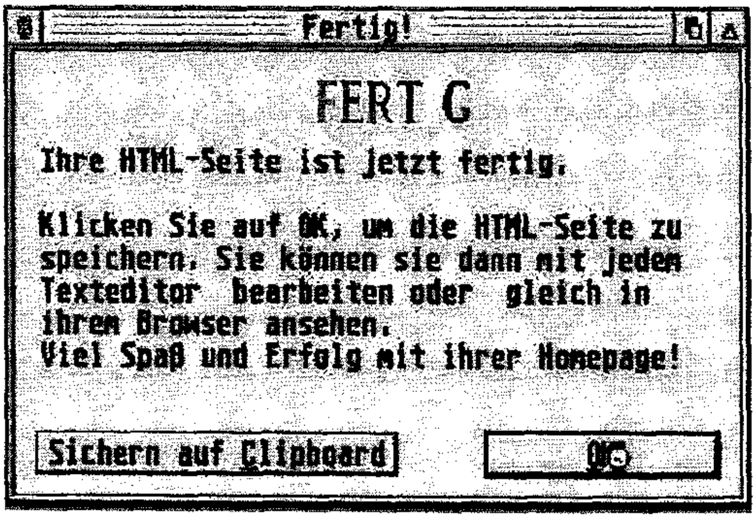
Sind diese Schritte erledigt, kann man die im HTML-Dokument verwendeten Farben einstellen. Hierzu gehören ebenso die Text, Überschrift- und Verweisfarben wie die Farben für bereits besuchte Verweise.



Im darauf folgenden Dialog "Bilder" kann man eine oder mehrere Grafiken (abhängig vom verwendeten Modus) einbinden. Die Position und die Größe des jeweiligen Bildes kann jeder nach Wünschen festlegen. Ist Ist-Guide installiert, kann das Bild auch schon im Vorfeld angezeigt werden.

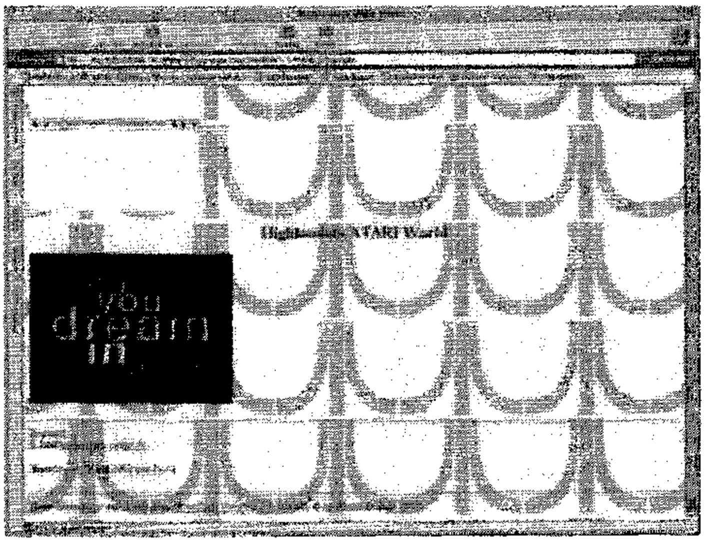
In diesem Modus ist es auch möglich, die Umflußeigenschaften der Grafik einzustellen.
Im Text-Modus kann ein Text geladen oder via Multitasking oder im Accessory-Modus auch Texte über einen externen Texteditor verfasst werden. Diese Texte dienen als Info-Texte für die gesamte Seite oder auch als Beschreibungen für ein einzelnes Bild. Die Ausrichtung des Textes in Bezug auf das Bild kann daher eingestellt werden.

Sind alle Schritte erfolgreich abgeschlossen, meldet sich der HPP mit folgendem Fenster:



Wer einen Feinschliff nach Erstellung der Seiten vornehmen möchte, kann dies problemlos tun, indem er die HTML-Seite in einen Texteditor seiner Wahl lädt und dort per Hand überarbeitet.
Alles in allem macht das Programm einen soliden und stabilen Eindruck und lässt derzeit kaum Wünsche offen. Sicherlich wäre es schön, wenn die HTML-Seiten auch ohne Verwendung eines externen HTML-Viewers wie CAB betrachtet werden könnten.

... und so sah unsere generierte Seite von HPP dann aus:



Bezugsquelle:
(ohne Gewähr)

FALKE Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368
Preis: ca. 39,- DM

Bis zum nächsten Mal...
Gtx. Reimund

!!! KLICKTIP !!!

http://abbucnews.highlander-soft.de

immer die neuesten
Informationen rund um
und mit dem ABBUC
...und alles andere Wichtige
in Sachen ATARI 8Bit
rund um die Uhr!

Das Versandangebot

Hallo liebe Leser und Bestellkunden!
Wir haben unser Versandangebot in dieser Ausgabe total auf den Kopf gestellt und dabei ist dies herausgekommen: Ab sofort gibt es für Programme auf Diskette nur noch 3 Preisgruppen, und zwar 5,-DM, 10,-DM und 15,-DM. Dadurch haben sich die Preise einiger Programme verändert, es gelten ab sofort diese neuen, aktuellen Preise, die in den meisten Fällen auch günstiger sind.

Spiele auf Diskette, Preisgruppe 5.-DM

Atomic Gnom
Alptraum
Amnesia
Antquest
Bank Bang
Boing 2
Bomber Jack
Bilbo
Cavelord
Der leise Tod
Die Außerirdischen
Doc wires Solitaer
Donald
Dredis
Enrico II
Fiji
Final Battle
Glaggs it
GEM Y
Ghost II
Graf von Bärenstein
Hunter
Invasion
Laser Maze
Laser Robot
Lightraces
Logistix
Mission Zircon
Mister X
Monster Hunt
Mystix 2
Im Namen des Königs
Numtris
Olbitroid
Parsec XL
Pirates of the Babary Coast
Puzzle
Schreckenstein
Sexversi
Shogun Master
Simple Minds
Taam
Taipai
Techno Ninja
Technus
Tigris
Tron
T-34 (128K!)
Werner Flaschbier
Zielpunkt 0 Grad Nord

Spiele Preisgruppe 10.-DM:

A Hackers Night
Adalmar
Adax
Bruce Lee
Captain Gather
Crusade in Europe
Despatch Raider
Fire Stone
Herbert
Herbert 2
Humanoid
Hydraulic+Snowball
Jinks
Lapis Philosophurum
Lasermania + Robbo Const. Kit
Miecze Valdgira
Mikes Slotmaschine 2
Najemnik
Pungo Land
Syn Boga Wiatru
Special Forces
Super Sky + 3D Brille
Starball

Das Versandangebot

Solar Star
Swiat Olkiego
Tales of Dragons and Cavemen
Vicky

Spiele Preisgruppe 15.-DM:

Ninja Commando
Sexy Six + 2 Datadisks
Skarbnic
Change
Loriens Tomb
Hawk Moon
Dagobar
Kernaw
Streets
Saper
Hans Kloss
Kult
Major Bronx
Neron
Turbican
U 235
Babarian
Fatum
Fire Power
Inside
Rycerz
Rockman

Anwender-Programme Preisgruppe 5.-DM:

C: Simulator
Directory Master
GTIA Magic
WASEO Designer
Carillon Painter
Fontmaker
Picture Finder
Soundtracker Player
Video Ordner XXL
Carillon Printer
Screen Dump

Anwender-Programme Preisgruppe 10DM:
Print Star
Print Star II
Print Star 24II
Turbo Basic Dup
WASEO PUBLISHER
WASEO Practoscope
Desktop Atari
WASEO Grafinoptikum
WASEO Triology

Anwender Programme Preisgruppe 15DM:

Depot Plus 1.7
Games Designer Kit

Diskettenmagazine :

Quick Magazin, das Magazin zur Programmiersprache Quick !
Ausgabe 1-15, je 4DM
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Disk Line, das Programm-Magazin mit vielen sonst nirgendwo veröffentlichten Programmen!
Ausgabe 1-60, je 4DM

Power per Post PD-Mag , das kommerzielle Diskettenmagazin von PPP.
Ausgabe 1-35 je 4 DM

PD-Mag , das Schwestermagazin des PPP-PD-Mags, Ausgabe 1-44 je 4DM

PD-Mag, die neuen Ausgaben! Nach der Zusammenlegung von PPP-PD-Mag und PD-Mag ist dieses Magazin entstanden und wird ale 3 Monate fortgesetzt! Ausgabe 1-2001 und 2-2001 je 4DM.

Das Versandangebot

Steckmodule, Preis je 12.50DM

Barnyard Blaster
Crossbow
Donkey Kong Jr.
Desert Falcon
Lode Runner
Hardball
Pole Position
Into the Eagles Nest
Thunderfox
Eastern Front 1941
Super Breakout

Steckmodule Atari 2600 VCS, ohne Anleitung und Verpackung, je 6.-DM:

Enduro
Super Ferrari
Cosmic Arc
Dig Dug
Centipede
Megamania
E.T. the Extra-Terrestrial
Jungle Hunt
Dragonfire
Missile Command
Real Sports Volleyball
Real Sports Tennis
Wüstenschlacht
Yar´s Revenge
Cristal Castles
Vanguard
Space Invaders
Pac Man
Solaris
Jr. Pacman
Defender
Asteroids
Super Breakout
Phoenix

Atari XL-XE Spiele auf Tape,Preis je 5DM

Airline
Action Biker
Arkanoid
Basil, the great Mouse Detective
Bombfusion
Bobble Trouble
Caverns of Eriban
Crack up
Crystal Raider
Collapse
Cuthbert goes Walkabout
Darts
Danger Ranger
Despatch Raider
Escape from Doomworld
Excelsor
Feud
Galactic Empire
Galactic Trader
Gun Law
James Bond-the living Daylights
Kikstart off-Road Simulator
Laser Hawk
Last V8
L.A. Swat
Las Vegas Casino
Master Chess
Mountain Bike Simulator
Milk Race
Nightmares
Ninja
Ninja Master
One Man and his Droid
Power Down
Robot Knights
Rockfort
Scooter
Silent Service
Space Wars
Spindizzy
Star Flite
System 8

Das Versandangebot

Tresure Quest
Universal Hero
Vegas Jackpot
Video Classics
War Hawk
Fort Appocalypse

Schnäppchen, Tapes ohne Anleitungen und Cover je 3.-DM

Aktion Biker
Collapse
Chimera
Frennesis
Hoover Boover
Invasion
Milk Race
Masterchess
Ninja Master
Scooter
Spellbound
Storm
Video Classics
Warhawk
Zone X

Für viele dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 2.50DM pro Spiel anbieten können. Fragt einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind.

Es ist allerdings nicht möglich C-Simulator-Versionen einzeln anzubieten, dies geht nur zusammen mit dem Originaltape!

Hardware Atari XL-XE:

Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte, gereinigt 25.-DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft, 35.-DM

Diskettenstation 1050 mit Netzteil und SIO Kabel, funktionsgeprüft 130.-DM
Floppy ohne Zubehör 90.-DM

Stereoblaster Pro
Plug – and Play Stereosound für den XL-XE über die heimische Stereoanlage, mit Software und Anleitung 45.-DM

Stereoblaster Typ C
Mit 4 Reglern zum Einstellen des Sounds, mit Software und Anleitung 35.-DM

Stereo Amperlifer
Kopfhöreranschluß für den Stereoblaster Pro, 15.-DM

Coleco 10er Tastatur mit Software 10.-DM

Powerpad 3
Pad mit Software, besitzt 2 Paddle-Regler, volle Joypadfunktion und frei programmierbare Extratasten! Komplett mit Anleitung 50.-DM

Sonstige Hardware, andere Systeme:

Amiga 500 ohne alles 70DM, mit Netzteil 100DM, 1MB 130DM
C-64 mit Netzteil 50DM
Floppy 1541 II mit Netzteil 50DM
Datenrekorder C-64 25.-DM
Schneider CPC 464 mit Netzteil + TV Modulator + 3 Lehrbücher 140.-DM

Das Versandangebot

Literatur:

Atari Magazin
Ausgabe 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001,
Je Ausgabe 10DM, SONDERANGEBOT Jahrgang 2000. 25.-DM

New Atari World Magazin
Ausgabe Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 10.-DM, SONDERANGEBOT Alle 5 Ausgaben 35.-DM

Hint Hunt Book Band 2, 30 Seiten Tipps und Tricks zu Atari XL-E Spielen 10.-DM

Gebrauchte Bücher:
Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL – 800XL, Zustand A, Preis 19.-DM

30 Basic-Programme für den Atari, Zustand A, Preis 24.-DM

Atari XL/XE Tipps und Tricks , (Data Becker) Zustand A, Preis 19.-DM

Spiele für Ihren Atari (Huebner Software), Zustand A, Preis 9.-DM

Das Atari Spiele Buch (Verlag Home Computer), Zustand A, Preis 19.-DM

Games for your Atari Computer (Dell), Zustand B, Preis 10.-DM

Spiel und Spaß mit dem Atari (Markt und Technik) Zustand B-C, Preis 20.-DM

Programm Descriptions 1 (Hofacker), Zustand A, Preis 10.-DM

Atari Basic Trickkiste (Birkhäuser), Zustand A, Preis 19.-DM

Sprühende Ideen mit Atari Grafik (TE-WI), Zustand A, 24.-DM

Atari Spiele programmieren (Birkhäuser), Zustand A, Preis 20.-DM

Games for the Atari, (Hofacker), Zustand A, Preis 12.-DM

Strategiespiele und wie man sie auf dem ATARI programmiert (Data Becker), Zustand A, Preis 19.-DM

Das Atari Superbuch, Zustand B, Preis 15.-DM



Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:
PD-World Versand
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Listings

```
10 REM Scrolling Demo #4
20 REM
100 GRAPHICS 0: SETCOLOR 4,1,0: SETCOLOR 2,1,4:SETCOLOR 1,0,8
105 GOSUB 7000:REM VBI Routine
107 REM
108 REM Neue Display List estellen
109 REM
110 DL=1536:RESTORE
120 FOR I=0 TO 2: POKE DL,112: DL=DL+1:NEXT I
125 CHR=15:REM 15=Graphics 8
130 FOR I=0 TO 23:POKE DL,64+16 + CHR:POKE DL+1,0:POKE DL+2,120+I: DL=DL+3: NEXT I
140 FOR I=0 TO 2:READ A:POKE DL,A: DL=DL+1:NEXT I
145 DATA 65,0,6
147 REM
148 REM Landschaft erstellen
149 REM
150 Y=12
160 FOR X=0 TO 255
170 Y=Y+SGN(RND(0)-0.5): ST=120*256+X
180 FOR A=Y*256 TO 23*256 STEP 256
190 POKE ST+A,255:NEXT A
200 NEXT X
207 REM
208 REM LANDSCHAFT KORRIGIEREN
209 REM
210 FOR I=0 TO 41
220 FOR Y=120*256 TO 143*256 STEP 256
230 POKE Y+214+I,PEEK(Y+I)
240 NEXT Y: NEXT I
247 REM
248 REM Displaylist aktivieren
249 REM
250 POKE 560,0:POKE 561,6
297 REM
298 REM SCROLLING ROUTINE
299 REM
300 A=USR(256):REM VBI AN
310 GOTO 310
6970 REM
6980 REM VBI ROUTINE ERSTELLEN
7000 RESTORE 10000: SUM=0
7010 FOR I=256 TO 359
7020 READ A: POKE I,A
7030 SUM=SUM+A
7040 NEXT I
7050 READ CHECKSUM: IF CHECKSUM<>SUM THEN ?"DATA Fehler":END
7060 RETURN
10000 DATA 104,169,12,141,34,2,169,1
10010 DATA 141,35,2,96,72,152,72,173
10020 DATA 48,2,133,203,173,49,2,133
10030 DATA 204,160,0,198,205,177,203,201
10040 DATA 65,240,61,41,240,201,80,240
10050 DATA 6,32,90,1,76,29,1,32
10060 DATA 90,1,165,205,41,3,141,4
10070 DATA 212,201,3,240,2,208,18,177
10080 DATA 203,201,213,240,8,24,105,1
10090 DATA 145,203,76,81,1,169,0,145
10100 DATA 203,32,90,1,32,90,1,76
10110 DATA 29,1,200,208,2,230,204,96
10120 DATA 104,168,104,76,95, 228,0,0
10130 DATA 10697
```

New Generation Atari Magazin

Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter: Thorsten Helbing, Walter Lauer, Sacha Hofer, Raimund Altayer, Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Kontonummer: 631849304
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171/ 9254660

Manuskripte und Programm-Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 10.-DM + 3.-DM Versand

Vorschau

Natürlich haben wir auch in der nächsten Ausgabe wieder eine ganze Menge an Neuigkeiten rund um den Atari für Euch parat. Außerdem werden alle Serien fortgesetzt und es wird auch wieder neue Spieletests, Tipps und Listings geben.

Topstory wird natürlich die JHV des ABBUC in Herten sein, wir werden von allem Berichten was es dort neues zu sehen gibt. Vielleicht wird ja diesmal endlich die Flash-Rom-Disk zu kaufen sein, wer weiß?

Wenn Ihr etwas zum neuen Magazin beitragen wollt, solltet Ihr Eure Texte und Grafiken bis zum 10.11.2001 an die Magazinadresse schicken!

Sascha Röber